EFTER
RAGNARÖK



Teknologifas

Teknologifas



INNEHÅLL

SEKTOR S

Högteknologiska föremål



NIVÅ 2



I detta kapitel beskrivs många av de märkliga och intressanta högteknologiska föremål man kan hitta i Mutantvärlden. Kapitlet är indelat i avsnitt med följande rubriker:

- Energi
- Detektion
- Dykning
- Fordon
- Klädesplagg
- Krigsmateriel
- Medicin
- Vildmark
- Övrigt
- Vapen

Det krävs tillgång på energi för att de flesta fynd ska kunna fungera. Därför inleder vi detta kapitel med en översyn över energikällor i Mutantvärlden.

Energi

I tabellen finns kraftkällan "nätström". Den innebär att föremålet antingen är uppkopplat till det vanliga elnätet (som knappast fungerar längre) eller att det drivs av ett eget kraftverk. De som har flera kraftkällor kan drivas av samtliga dessa. Vissa saker, t.ex. räknaren, har fått en ny och mer rimlig energiförbrukning än tidigare.

Batteriladdare

(MT2: På sidan MV14 finns en uppräkning över de nedfrusnas standardutrustning. Där nämns den soldrivna batteriladdaren, men tyvärr saknas en beskrivning av den där. Den kommer här istället.)

En batteriladdare av modellen Starwalker S25 består av en solpanel (50 x 50 cm), ett stativ och en laddenhet som kan anslutas till alla energipaket.

Det finns även större versioner av batteriladdaren. En vanlig, bilburen modell, Starwalker S225, har en solpanel på 150 x 150 cm. I byggnader var det vanligt att man monterade en Starwalker S900 på taket. Denna modell förekom också på många stora fritidsbåtar. Dess panel har måtten 225 x 400 cm.

Man kan koppla högteknologiska föremål direkt till batteriladdare, utan att gå omvägen över energipaket, om man vill.

Energipaket

Det finns sex olika sorters energipaket. De fungerar ungefär som uppladdningsbara batterier, men de är mycket bättre. Bland annat så håller de konstant spänning ända tills de är helt urladdade, och de kan innehålla mycket mer energi än vad ett nutida batteri av samma storlek rymmer.

Ett energipaket innehåller ett visst antal energipoäng (EP), vilket anges i tabellen över energipaket. Det föremål som drivs av energipaket förbrukar ett visst antal EP per tidsenhet. I tabellen för energiförbrukning finns ett antal fynd och deras energiförbrukning. Dessa fynd kommer från olika äventyr, från grundreglerna och från Mutant 2. Givetvis kan man inte göra en tabell som innehåller alla tänkbara fynd, utan varje SL måste vara beredd att själv avgöra hur stor energiförbrukning ett fynd har och då kan tabellen tjäna som ett hjälpmedel för bedömningen. I detta häfte finns energiförbrukningen angiven där det behövs.

ENERGIPAKET

Typ	Laddning
Minipaket	50 EP
A-paket	250 EP
B-paket	1.250 EP
C-paket	5.000 EP
D-paket	20.000 EP
E-paket	100.000 EP

LADDNINGSTABELL*

Modell	S25	S225	S900
Sommarhalvåret			
Solsken	104	938	3750
Molnigt	100	900	3600
Helt molntäcke	57	469	1875
Vinterhalvåret			
Solsken	100	900	3600
Molnigt	96	862	3450
Helt molntäcke	50	450	1800

**Laddningen anges i energipoäng per timme.*

TABELL FÖR ENERGIFÖRBRUKNING

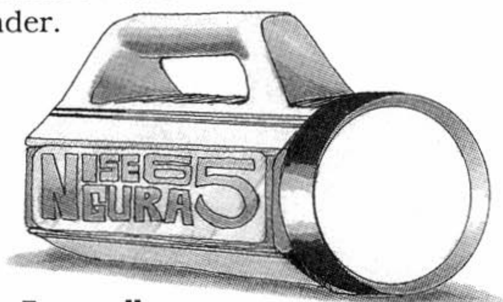
Föremål	Energiförbrukn.	Kraftkälla
Datorer		
Minidator	17 EP/dygn	Minipaket/Nätström
Räknare	1 EP/dygn	Minipaket/solceller
Krigsmateriel		
Stridsvisir	12 EP/dygn	Minipaket
Neuropiska	12 EP/urladdning	A-paket
Elknogjärn	10 EP/urladdning	Minipaket
Radio/teve		
Videokamera	5 EP/h	A-paket/B-paket
Videobandspelare	5 EP/h	B-paket/Nätström
Färgteve	12 EP/h	B-paket/Nätström
Hologramteve	12 EP/h	B-paket/Nätström
Färgtevekamera	5 EP/h	A-paket/B-paket/Nätström
Hologramtevekamera	8 EP/h	A-paket/B-paket/Nätström
Övrigt		
Bärbar siren	0,5 EP/min	A-paket
Geigermätare	1 EP/h	Minipaket
Små tekniska fynd	0,1-60 EP/dygn	Minipaket
Hushållsapparater	6-600 EP/dygn	A-paket/B-paket/Nätström

Detektion

Handstrålkastare

Vikt: 0,25 BEP
Energiförbrukning: 1 EP/10 min
Energipaket: A

Detta är en vattentät strålkastare med en ljuskägla som når 800 meter och då har 10 meters spridning. Den är stryktålig och klarar fall och stötar, och dessutom flyter den om den hamnar i vatten. Den tål 4 SP innan den går sönder.



Infraglasögon

Vikt: –
Energiförbrukning: 1 EP/3 h
Energipaket: Minipaket

Dessa glasögon ger bäraren samma förmåga att se värmestrålning som mutationen Infrasyn.

Metalldetektor

Vikt: 2 BEP
Energiförbrukning: 1 EP/h
Energipaket: Mini

En metall detektor är en ca 130 cm lång stång med en rund platta i ena änden och en instrumentbox i den andra. Plattan är känslig för de magnetfält som finns runt metall. När den närmar sig metall registreras detta i instrumentboxen och den börjar pipa. Den piper allt intesivare ju närmare metallföremålet den är. 2000-talets metalldetektor kan även identifiera vilken typ av metall det rör sig om och visa detta i ett teckenfönster på instrumentboxen.

Småsaker som nycklar och mynt kan upptäckas på upp till en meters avstånd medan stora föremål som bilar och tvättmaskiner märks redan på tio meters håll. Det går att justera känsligheten så att detektorn inte reagerar på småsaker.

MIC S29

Detta är en liten spionmikrofon med inbyggd radiosändare. Den är en kula med ca 2mm diameter och en antenn på 5 mm. Sän-



daren har en räckvidd på ca 2 km. Mikrofonens batteri kan driva den i ca 48 timmar.

Nervdetektor

Vikt: 0,25 BEP
Energiförbrukning: –
Energipaket: –

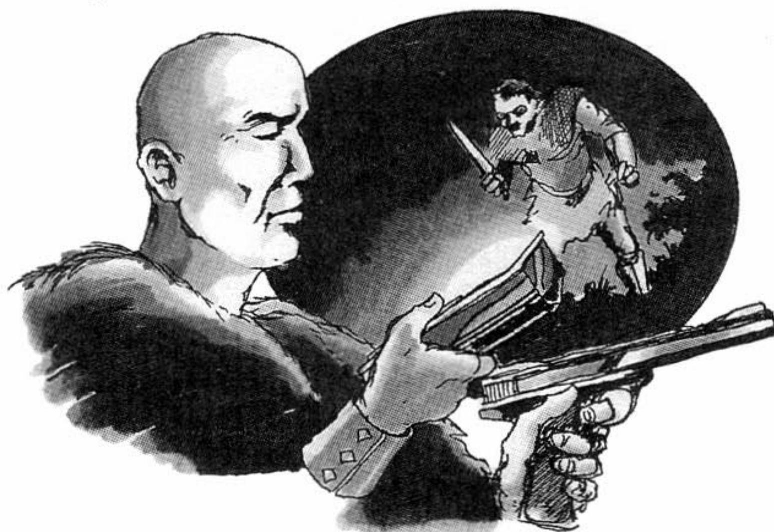
Nervdetektorn är ett motmedel mot hologramkamouflage (se detta) och en mycket användbar detalj i tjuvlarm. Den ser ut ungefär som en walkie-talkie med ett teckenfönster och fler knappar.

Den kan upptäcka levande varelser med STO 1 eller mer om de befinner sig inom 40 meter från apparaten. Apparaten finner dem genom att upptäcka de svaga elektriska strömmarna i varelsernas centrala nervsystem. Då apparaten upptäcker en varelse visar teckenfönstret avstånd och riktning i förhållande till detektorn och varelsens STO.

Apparaten registerar också vanliga elektriska föremål som är i drift och eftersom dessa många gånger har mycket starkare strömmar än en levande varelse så överdrivs deras STO rejält. En otränad användare kan därför lätt förväxla en kassettbandspelare med en häst.

Nervdetektorn drivs av solceller och ackumulatorer kopplade till dessa. Den drar mycket lite ström eftersom det är ett passivt instrument. Spelarna kan därför strunta i dess energiförbrukning.

Tänk på att detta instrument lätt kan rubba balansen i spelet. Det kommer att bli mycket svårt att överaska spelarna om deras grupp har en nervdetektor och var därför sparsam med dem.



Sonarglasögon

Vikt: 0,25 BEP
Energiförbrukning: 1 EP/h
Energipaket: Minipaket

Detta är ett slags tätt åtsittande glasögon som är helt svarta. När man slår på strömmen börjar de sända ut korta ultraljudspulser. Glasögonen fångar ekot och skapar en bild som projiceras på dess insida. Bilden är tredimensionell och ger en svart/vit-bild av omgivningen. Tyvärr är bilden inte särskilt detaljerad, utan man ser varelser och föremål som grå skepnader. Räckvidden är ca 50 meter.



Starwalker IRLkikare

Vikt: 0,25 BEP
Energiförbrukning: 0,5 EP/h
Energipaket: Minipaket

En vidvinkelkikare av detta slag producerades under 2000-talet för militärer, jägare och naturforskare. Det är en mycket robust konstruktion försedd med ett vattentätt gummihölje som gör den okänslig mot stötar och fall och håller denn flytande i vatten. Kikarens dimensioner är 20 x 22 x 8 cm.

Förstoringen har en zoom-mekanism med kapacitet x2 till x10. Kikaren har inbyggd ljusförstärkare, som gör att man ser lika bra om natten som om dagen, och en laseravståndsmätare, vilken mäter avstånd upp till 1500 meter med en precision på ±1 cm.



Toxyrad

Vikt: –
Energiförbrukning: 0,5 EP/h
Energipaket: Minipaket

En toxyrad liknar ett stort armbandsur. Den varnar bäraren för tre olika slags faror. Det sitter tre färgade lysdioder på ovansidan. När den röda blinkar innebär det att syrehalten i den omgivande luften närmar sig en farligt låg nivå. När den blå blinkar betyder det att strålningsnivån börjar bli osund och kan vålla skada. När den gula blinkar innebär det att luften innehåller en gas som är skadlig för människor, och att den har nått osund koncentration. Till var och en av dessa faror finns också en särskild pipsignal som aktiveras samtidigt som dioden börjar blinka.

När larmet har gått, kan bäraren begära information från toxyraden om vad den har upptäckt. I ett teckenfönster visar den då vilken fara den har upptäckt och exakt hur allvarlig situationen är.

Ultraljudsomvandlare

Vikt: 0,25 BEP
Energiförbrukning: 1/10 min
Energipaket: A

Detta redskap omvandlar ultraljud upp till 250 kHz till för en människa hörbara frekvenser. Detta innebär att användaren kan uppfatta de flesta former av sonar. Själva apparaten är en liten freestyle-liknande låda med hörlurar.



Dykning

Aquadräkt

Vikt: 5 BEP
Energiförbrukning: 1 EP/5 min
Energipaket: A-paket

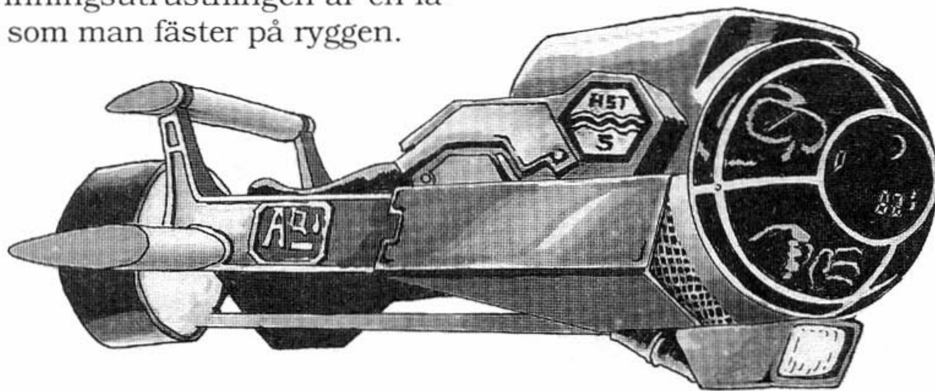
Under 2010-talet utvecklade man en ny sorts dykarutrustning som skulle befria dykaren från behovet av stora, tunga lufttuber. Vatten innehåller mycket syre och genom att utvinna detta är det problemet löst.

Själva dykardräkten består av en kraftig, eluppvärmd gummidräkt, som skyddar mot kyla ner till –20°C och absorberar 2 skadepoäng. Syreutvinningsutrustningen är en låda (vikt 2 BEP) som man fäster på ryggen.

Minitub

Vikt: 0,5 BEP

Ibland hände det att dykare råkade ut för olyckor som avbröt deras syreförsörjning. För denna situation utvecklades minituberna. En sådan är en 10 cm lång cylinder av stål. På dess mitt sitter ett litet munstycke. När man behöver syrgas är det bara att bita i munstycket och andas. En mätare visar hur mycket gas det finns kvar i tuben. En full tub räcker i 10 minuter. Den är en engångsartikel som producerades i stora mängder för sport- och yrkesdykare.



Undervattensmoped

Vikt: 10 BEP
Energiförbrukning: 5 x hastighet (i km/h) per minut (Strålkastaren: 1 EP/min)
Energipaket: C-paket

Undervattensmopeden är ett öppet fordon som kan transportera en dykare under långa perioder. Den är en ca tre meter lång, tubliknande konstruktion som dykaren ligger i. Den är oftast utrustad med en strålkastare riktad framåt. Marschfarten är 20 km/h och toppfarten 30 km/h.



Fordon

Astucci Shadowfax

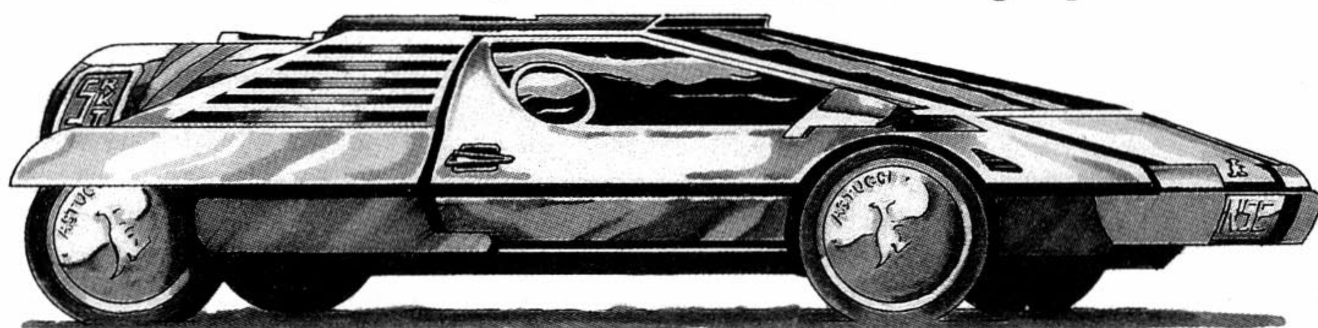
Den italienska sportbilsfabriken Astucci blev under 2100-talet kända för tillverka världens bästa och mest högteknologiska fordon. Dessuton var de utan tvekan världens dyraste. Varje modell var försedd med en mängd sofistikerade finesser som gjorde dem till en njutning att köra. Shadowfax är en modell som endast tillverkades i ca 100 exemplar.

DATA

Platser: 2 personer
Bagageutrymme: 30 BEP
Toppfart: 380 km/h
Acceleration: 0-100 km/h på 4,9 sekunder
Vikt: 300 BEP
Energiförbrukning: 0,5 x hastighet (i km/h) EP per minut.
Kraftkälla: E-paket

FINESSER

- Robothjärna med Köra hjulfordon 200%, som kan ersätta föraren.
- Navigationsdator som kan bestämma fordonets position var som helst i världen med en precision på ±2 meter. Dator projicerar en karta på en bildskärm och markerar fordonets position.
- Radiokommunikationsutrustning med en räckvidd på ca 100 km. Utrustning kan också sända och ta emot färgbild.
- Bromsfallskärmar för att understödja de vanliga bromsarna i nödsituationer. Fordonet bromsar från 380 km/h till 0 på 150 meter.
- Säkerhetsbur. Passagerarutrymmet är kringbyggt med en stålbur som förhindrar att taket och sidorna trycks in om fordonet voltar.
- Vatten- och gastätt. Passagerarutrymmet får sin luft antingen från utsidan eller från lufttuber som rymmer 6 timmars förbrukning för en person. Fordonet kan åka under vatten utan problem, men toppfarten är 15 km/h.
- Startraketer. Baktill kan man montera två startraketer som accelererar fordonet från 0 till 100 km/h på 2,5 sekunder.
- Katapultstolar för nödsituationer. Dessa drivs av raketer och slungar den som sitter där ca 100 meter upp i luften där en fallskärm utvecklar sig och man stilla dalar ner till marken. Den person som sitter i en stol kan utlösa den själv. Robothjärnan kommer själv att avfyra de katapultstolar där någon sitter, om den har räknat att en katastrofal kollision är nära förestående och personen är oförmögen att agera själv. Detta system fungerar inte under vatten.
- Lätt pansar. Fordonets hölje och rutor har abs 25 mot alla slags vapen.



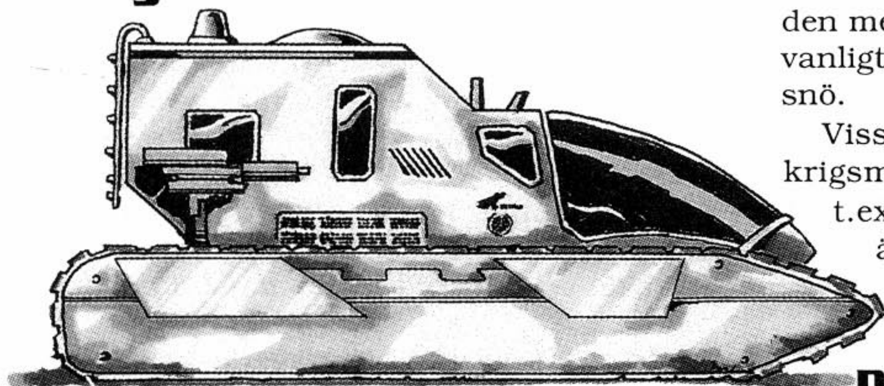
Gummibåt

Detta är en liten, uppblåsbar båt som är tillverkad av ett svart, starkt och lätt syntetmaterial. Den blåses upp med en tryckluftspatron (tar 30 sekunder) eller manuellt (tar 30 minuter). Det medföljer två hopfällbara paddlar. I datauppställningen anges på flera ställen två mått. Det högre är när båten är uppblåst och det lägre när den är ihoppackad. Båten tål 10 poäng skada innan den punkteras.

DATA

Längd: 3/0,5 m
Bredd: 1,5/0,2 m
Höjd: 0,5/0,2 m
Djupgående: 0,2 m
Vikt: 6 BEP
Lastförmåga: 70 BEP
Hastighet: marschfart 2 knop, maxfart 4 knop
Farvatten: Floder, sjöar

Isbjörn



Den tyska firman FAUN utvecklade detta fordon under 2030-talet för forskningsprojekt i Antarktis. Den utnyttjades även i länderna på Nordkalotten. För att göra den oberoende av yttre energikällor försåg man den med en liten fusionreaktor som drevs av vanligt vatten. Det är bara att skotta in lite snö.

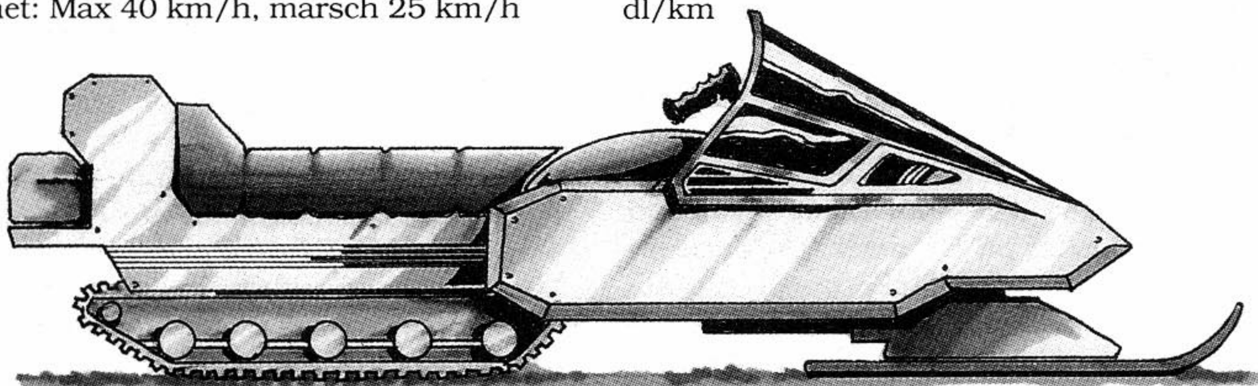
Vissa versioner som användes av olika krigsmakter försågs med lätt beväpning, t.ex. kulsprutor, men oavsett version är fordonet alltid opansrat.

DATA

Platser: 5 personer
Bagageutrymme: 100 BEP
Toppfart: 80 km/h
Kraftkälla: Fusionsreaktor

Snöskoter

Dimensioner: 3 m lång, 1m bred, 1 m hög
Lastförmåga: Förare, 2 pass, 30 BEP last
Hastighet: Max 40 km/h, marsch 25 km/h
Tank: 20 liter
Bränsleåtgång: Maxfart 1 dl/km, marsch 0,7 dl/km



Snösäl

Vikt: 8 BEP
Dragförmåga: 40 BEP

En snösäl liknar en motorgräsklippare med larvband av svart grummi. Skidåkaren håller i handtaget och dras snabbt framåt av sälen. Toppfarten uppför är 25 km/h och den maximala lutningen är 40°. På plan mark kan man nå en hastighet av 40 km/h. Snösälen tankas med alkohol. En tank på nio liter räcker ca 10 timmar.

Ultralätt plan

Vikt: 20 BEP
Energiförbrukning: 1 EP/10 s
Energipaket: B-paket

Ett ultralätt flygplan har en öppen struktur byggd av aluminiumrör, där piloten sitter. Över honom finns en liten eldriven motor och vinge och stjärtfena. Toppfarten är ca 80 km/h. Ett ultralätt plan kräver bara ca 10-15 meter gräsmatta vid start och landning.

I strid kan man skjuta och kasta saker från ett ultralätt plan. Piloten kan endast skjuta enhandsvapen; den andra handen är upptagen med att styra planet. Om någon beskjuter planet och träffar, ska han slå 1T20. 1-3 innebär att piloten träffas och 4-20 att planet träffas. Det har 40 KP och störtar när dessa når noll. Ett plan är lättransporterat, eftersom det kan moteras ner i sina beståndsdelar och packas ihop i en transportbox som är 2 x 1 x 0,5 meter.



Klädesplagg

Hologramkamouflagedator

Vikt: 2 BEP
Energiförbrukning: 1 EP/minut
Energipaket: A-paket

Denna apparat, vanligen kallad HKD eller holoflage, ser ut som en lien ryggsäck. Den tar in information från omgivningen och skapar ett hologram kring sin bärare så att denne smälter in i miljön.

Om omständigheterna är gynnsamma, dvs halvdan sikt, skogsmark, bäraren har gömt sig och ligger still, hans kläder smälter in i miljön och han använder ett vapen som inte märks, t.ex. ett masergevär, så kan en HKD-soldat lätt besegra en mängd fiender som inte ser var han befinner sig. Holoflage är betydligt mindre användbart i rörligt strid, på slätter och i städer.

SL måste avgöra hur väl holoflaget fungerar i en given situation. Om bäraren gör någonting aktivt, t.ex. rör sig måste den som söker se platsen och lyckas med ett Finna dolda ting. Om bäraren ligger stilla kan det vara så att inte ens ett lyckat Finna dolda ting är tillräckligt.

Holoflage är mycket sällsynta, men de var populära bland gerillasoldater före katastrofen, eftersom gerillataktik bygger på att överrumpla och besegra fiender ur bakhåll.

Kameleont-overall

Vikt: –
Energiförbrukning: 1 EP/10 min
Energipaket: Minipaket

En kameleontdräkt är tillverkad av ett material som ändrar färg efter omgivningen. Overallen är en slags fattigmansholoflage, eftersom den är betydligt billligare att tillverka än en holoflageutrustning.

Overallen ger +25% för färdigheten Kamouflage och +10% för Gömma sig. Den är stor och rymlig, försedd med många fickor och kan bäras utanpå vanliga kläder.

Strålskyddsdräkt

Vikt: 2 BEP
Energiförbrukning: 1 EP/h
Energipaket: A

Detta är ett rymdräktsliknande plagg som skyddar bäraren mot strålning (minskar skadan per timme med 20). Man andas genom ett avancerat filter. Dräkten är utrustad med en geigermätare som kan visa strålningshalten genom dels pipande ljud och dels ett teckenfönster vid vänster handled. Bäraren kan slå av och på dessa funktioner efter behov. Vidare absorberar dräkten 2 poäng skada från vapen.

Strålskyddsdräkter finns vid reaktorer och andra anläggningar som innehåller radioaktivitet. Många NFM äger också sådana dräkter, som de fick innan de blev nedfrusna.

Överlevnadsdräkt

Vikt: 2 BEP
Energiförbrukning: –
Energipaket: –

Denna heltäckande dräkt är tillverkad av olika sofistikerade syntetmaterial. Bäraren kan klara sig i kyla ner till –80°C och under kortare perioder i upp till +90°C. Dräkten är helt vattentät och innehåller ett mellanskikt som kan blåsas upp om man hamnar i t.ex. vatten. I såfall kan dräkten hålla upp till 50 BEP flytande.





Krigsmateriel

Glashjälm

Vikt: 2 BEP

Detta är en tättslutande, globformad hjälm tillverkad av syntetglas. Hjälmen är också utrustad med ett gasfilter som stoppar alla giftgaser. Glaset mörknar när det utsätts för stark belysning.

Kevlarhjälm

Vikt: 1,25 BEP

Under början av 2000-talet började många arméer ersätta stålhjälmarna med kevlarhjälmar. De sistnämnda är lättare och skyddar i vissa fall bättre. En kevlarhjälm väger 1,25 BEP.

Kommandoväst

Vikt: 1,5 BEP

Kommandovästen är en kamouflagefärgad universalväst som användes av många arméer under 2040-talet. Den är utrustad med en mängd fickor, öglor och karbinhakar. Den är vattentät och kan fungera som flytväst för upp till 60 BEP och har en inbyggd sele för hissning eller fallskärmshoppning.

Vidare är kommandovästen försedd med ett vattentätt axelhölster och en första hjälpen-sats, bestående av plåster, bandage, desinfektionsvätska och 5 läkedrog I.

Plastsköld

I slutet av 1900-talet utvecklades sköldar av syntetmaterial för kravallpoliser. De första var gjorda av plexiglas (vikt 2 BEP, GC 35%), men senare utvecklades även modeller som var av genomskinlig pansarplast (vikt 3 BEP, GC 35%).

Relflec-skydd

Vikt: Harnesk 0,5 BEP, ett par armskydd 0,5 BEP, ett par benskydd 0,5 BEP, huva 0,25 BEP.

Reflec-skydden utvecklades mot laservapen. De är klädesplagg vars yta är belagd med en särskild, spegelblank plast. Dessa reflekterar 10 poäng av inkommande laserstrålar, men skyddar inte mot andra vapen. Om reflec-plasten är smutsig minskar dess skyddsförmåga efter vad SL finner rimligt. Reflec kan bäras under andra skydd och kombinerar då sin skyddsverkan med deras.

Stridsdräkt

Vikt: 4 BEP

En stridsdräkt är tillverkad av samma material som skottsäkra västar, men täcker hela kroppen utom huvudet. Den utvecklades vid slutet av 1900-talet för att användas av soldater och blev ett billigt och populärt skydd under 2000-talet. Den är gastät i sig och sluter tätt till vid halsen.

Stridshjälm

Vikt: Hjälm 2 BEP, syrgastank 1 BEP
Energiförbrukning: 1 EP/h
Energipaket: A

Hjälmen är en vidareutveckling av stridsvisiret och innehåller en stridsdator (+15% på alla stridsfärdigheter och observationsfärdigheter), en komradio (räckvidd 30 km), gasmask som skyddar mot alla kända gaser,

Skyddstabell

Skydd	primitiva vapen	Abs mot krutvapen och liknande	energivapen
Glashjälm	8	12	5
Kevlarhjälm	10	14	8
Kommandoväst	6	6	6
Reflec	0	0	10
Pansarplastsköld	20	12	0
Plexiglassköld	16	2	0
Stridsdräkt	4	8	6
Stridshjälm	12	14	12



en luftgastank (räcker 30 minuter, fylls på 2 minuter) och en ljusförstärkare som gör att bäraren kan se lika bra om natten som om dagen.

Hjälmen introducerades 2045 och spreds till många arméer under de följande decennierna. Sålunda finns den ofta i militära förråd.

KAGA M450
PAX-GEVÄR

COGAN»
def45
ROBDES-GEVÄR

COMTRON 334
Stridsdräkt

PHOENIX
Stridshjälm

BLADE 3 Ø4
KRAFTVÄRJA

COMTRON-67
Kommandoväst

Medicin

Drogers läkehastigheter

Här måste man skilja på Mutant och Mutant 2 eftersom de hanterar skador på lite olika sätt.

MUTANT

När man sprutar in en läkande drog får varelsen direkt tillbaka 1 KP och läker sedan 1 KP per timme. Att injicera mer än en drog samtidigt höjer inte läkehastigheten.

MUTANT 2

När man sprutar in en läkande drog i en kroppsdel läks där omedelbart 1 KP och sedan 1 KP per timme. Om drogen kan läka ytterligare poäng när kroppsdelen är helt frisk, fortsätter den att läka den intilligande, mest skadade kroppsdelen.

Att injicera mer än en drog samtidigt i en och samma kroppsdel höjer inte läkehastigheten. Däremot kan man injicera droger i olika kroppsdelar samtidigt och då läks de också samtidigt.

Varje gång det läks en KP i en kroppsdel läks också en poäng av Totala KP.

Droger

BELLADONNA ULTRA

Ur växten belladonna lyckades man under 2030-talet raffinera en drog för mörkerseende. Drogen är i flytande form och sprejas i ögonen. Pupillen utvidgas då och mörkerseendet blir nästan lika bra som med bildförstärkare. Effekten börjar efter 1 SR/5 sg och varar i ungefär en timme.

Ögonen är mycket ömtåliga under effekttiden. Ett plötsligt ljussken bländar fullständigt i 100–FYS sekunder och minskar SMI *(MT2: och ITF)* till hälften under 30 minuter. Därför kan det vara bra att ha solglasögon tillgängliga när man använder drogen.

Drogen finns i små sprejflaskor som rymmer 100 doser.

INTENSIVSÖMN

Detta är en drog i form av ett piller som löses upp i ett glas ljummet vatten. Drogen gör att alla personens sinnen kopplas bort och hjärnan försänks i en djup och tillfredsställande vila. Det tar 3T10 minuter från det att en person konsumerar drogen tills han somnar. Sedan sover han djupt i två timmar, och kan inte väckas på något sätt, eftersom alla sinnen är bortkopplade. När sedan personen vaknar är han pigg och utvilad, som om han hade sovit en hel natt.

Drogen blev av naturliga skäl populär bland stressade männsikor, t.ex. affärsmän. Men den var dyr och endast de rika hade råd att använda den regelbundet. Tabletterna finns i hermetiskt tillslutna förpackningar om 15 stycken.

MENTALIZ

Denna drog skärper en persons viljestyrka, vilket innebär att MST ökar med 1T6+4 poäng. Drogens effekt startar efter 1T6 minuter och varar i 1T4+1 timmar. Biverkningen är att konsumentens SMI på grund av darrighet halveras under samma period.

NÄRINGSPILLER

På världsutsällningen i Buenos Aires år 1998 presenterade belgaren Michel Denot detta piller. Det är ett koncentrat av näringsämnen, där ett piller motsvarar en dagsranson föda. Man behöver endast komplettera med vatten för att klara sig utan problem. Dock, folk föredrar riktig mat; pillret ger inte den kulinariska njutning och sociala samvaro som den vanliga maten skänker. Näringspillret har inga negativa kombinationseffekter.

PSYKOKURATOR

Detta är en lugnande drog som dämpar alla upprörda känslor, inklusive sådana tillstånd som är förorsakade av andra droger, t.ex. bellicin. Drogen påverkar alla däggdjur, fåglar och reptiler. Effekten startar 2T8 minuter efter att drogen har förtärts eller injicerats och pågår i 1T4 timmar. Den påverkade är mycket lugn, passiv och slåss endast i självförsvar.

Mentalhjälm

Vikt: 0,25 BEP
Energiförbrukning: 0,1 EP/dygn
Energipaket: Mini

Hjälmen utvecklades av Astrella AB strax före pesten som ett medicinskt hjälpmedel för att balansera mentalsjuka människors psyken. Hjälmen är en tunn, böjlig metallfolie som är formad som en huva. Genom ett kraftfält påverkar den bärarens psyke och gör honom harmonisk samtidigt som den ökar hans MST med 10.

Den sätter automatiskt igång när man tar den på sig och får sin energi från solceller och ett minipaket. Hjälmen har försumbar vikt, ingen abs och kan bäras under en mössa eller en vanlig hjälm. Om den skadas upphör den omedelbart att fungera.

Sanders automatiska injektionsring

Vikt: –
Energiförbrukning: 0,1 EP/dygn
Energipaket: Mini

Före katastrofen hade man utvecklat droger som kunde bota de flesta skador och sjukdomar. Dessa måste dock injiceras, vilket är omöjligt för en medvetslös person. Den brittiske läkaren Mark Sanders uppfann då den automatiska injektionsringen, ett armband av grå metall, försedd med en puls- och blodtrycksmätare och en autoinjektor, vanligen fylld med en kraftfull läkedrog, t.ex. Regen II. När mätaren registerar de allvarliga rubbningar i kroppens funktio-



ner som förorsakas av skador, utlöses autoinjektorn och injicerar sin drog.

Injektionsringen hann aldrig lämna experimentstadiet innan katastrofen omöjliggjorde vidare utveckling. Därför är den ett sällsynt fynd.

Drogbegränsningar

Man kan inte använda flera droger samtidigt eller överdosera en drog utan att drabbas av störande och obehagliga kombinationseffekter (s.k. synergi). Om en person under en 48-timmarsperiod tar fler än en drog eller flera doser av en drog är det dags att titta i kombinationstabellen. Man använder kolumnen för den starkaste drog han har tagit.

Exempel: Om en person har tagit en Läkedrog 1 och en Intensivsömn används kolumnen Medelstark.

DROGSTYRKA

Varje SL får själv bedöma vilken styrka olika droger har, men här följer en del exempel som kan tjäna som riktlinjer.

Svag dog: Läkedrog 1, Psykokurator, Belladonna ultra, Bovuzator*, John Blund*

Medelstark drog: Läkedrog 2 och 3, Regen 1, Intensivsömn, Dormazol*, Restorin*

Stark drog: Regen 2, Mentaliz, Bellicin*, Enduran*, Intelligator*, Rapidyl*

**Drogen beskrivs i Mutant 2, sid MV 26-27*

KOMBINATIONSTABELL

Antal	Svag	Medelstark	Stark
1/48 h	Inget	Inget	Inget
2/48 h	Inget	Inget	Yrsel
3/48 h	Inget	Yrsel	Illamående
4/48 h	Yrsel	Illamående	Koma
5/48 h	Illamående	Koma	Död
6/48 h	Koma	Död	Död
7/48 h	Död	Död	Död

EFFEKTNYCKEL

Inget: Inga extra effekter.

Yrsel: Användaren uppför sig som en berusad person. Samtliga färdigheter modifieras med –10%. Förflyttningsförmågan minskar med 20%. Effekten varar i 2T10 timmar.

Illamående: Inga läkande droger har någon effekt. Användaren uppför sig som en starkt berusad person och kan inte använda några färdigheter. Varje timme måste han slå ett lätt FYS-slag för att inte förlora medvetandet under 1T6 x 30 minuter. Illamåendet varar i 2T10 timmar.

Koma: Personen får fem poäng skada. Inga läkande droger har någon effekt. Användaren sjunker i en djup koma och måste klara ett svårt FYS-kast för att överleva. Om han klarar sig varar koman i 1T10+10 timmar.

Död: Användaren dör snabbt (1T20 x 5 sekunder).

Vildmark

Effukturator

Vikt: 1 BEP

En effukturator är en svart cylider med 10 cm diameter och 15 cm höjd. På ovansidan sitter ett finmaskigt galler som döljer ett 0,5 liter stort hålrum. Effukturatorn kan kondensera luftens fuktighet till drickbart vatten, vilket lagras inne i den. Vid normal fuktighet klarar den upp till 1,5 liter per dygn. När behållaren är full avstannar kondenseringen. Effukturatorn behöver inga energikällor; kondenseringen utförs av en särskild sorts svamp.



Miniatlas

Detta är en platta, 50 x 100 x 2 mm, med en LCD-skärm, fyra touch-knappar och solceller på ena sidan. Det är en sofistikerad elektronisk atlas, vars minnen innehåller detaljerade kartor över hela världen. (Kartorna är från mitten av 2000-talet och därför inte alltid tillförlitiga.) Användaren manövrerar atlasen med knapparna och väljer ut ett område, varefter han kan zooma och välja den skala han vill ha, ner till 1:50.000.

Miniatlasen behöver inga yttre strömkällor utan drivs med ljus som uppfångas av fotoceller. Detta gör att den inte fungerar i mörker. I ett sådant läge måste man belysa den med ljus som är så starkt att man utan problem kan läsa en bok i skenet.

Vattendetektor

Vikt: 1 BEP
Energiförbrukning: Typ A 0,1 EP/minut, Typ B 1 EP/minut
Energipaket: Mini

Detta instrument fungerar ungefär som en metalldetektor, men söker istället efter vatten. Det finns två olika typer av vattendetektorer, typ A och typ B.

Typ A är en billigare kortdistansversion som kan upptäcka vatten inom en radie av fem meter. Den ger då ifrån sig en ton som blir allt starkare ju närmare man kommer vattensamlingen. Typ B har en räckvidd på 50 meter och visar i ett teckenfönster avståndet och riktningen till den närmaste vattensamlingen.

Vattendetektorer användes huvudsakligen i torra områden för att söka efter underjordiska källor.

Vattenreningstablett

Dessa tabletter ser ut ungefär som huvudvärkstabletter och kommer i en aluminiumtub som rymmer 20 st. Tuben är märkt *Puritabs*. En tablett renar en halv liter grumligt eller en liter klart vatten. Tabletten löses genom omskakning eller omrörning och själva reningsprocessen tar ca 10 minuter.

Tabletterna eliminerar alla former av gifter och bakterier som normalt finns i vatten i naturen men kan inte ta itu med gifter som cyankalium, m.m, och de kan inte heller få bort saltet ur havsvatten.

Vildmarkssäng

Vikt: 1 BEP
Energiförbrukning: 1 EP/uppblåsning
Energipaket: A

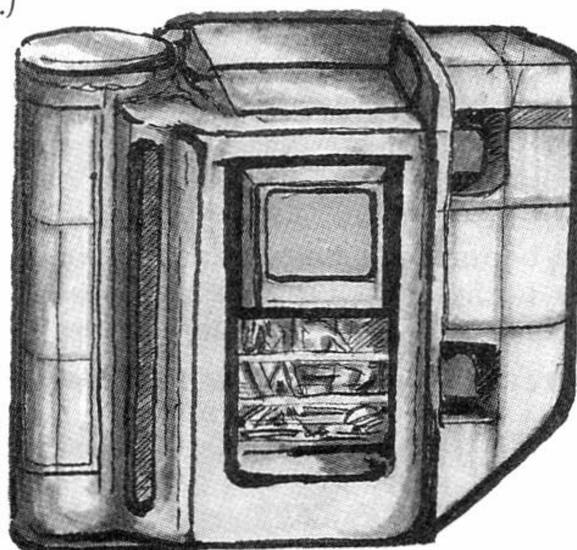
Detta är en behändig, uppblåsbar vildmarkssäng vilken består av en sammankopplad sovsäck och luftmadrass. Materialet är vattenavstötande och värmereflekterande. Om man skulle använda madrassen som flytkropp har den en bärkraft på 60 BEP.

Madrassen blåses upp av en eldriven luftkompressor som är fäst vid dess fotända. I uppblåst skick är dimensionerna 15 x 100 x 220 cm.

Ämnesindikator

Vikt: 1 BEP
Energiförbrukning: 1 EP/prov
Energipaket: Minipaket

Med detta mätinstrument kan man analysera ett föremåls kemiska sammansättning. Det rör sig om en box med måtten 10 x 10 x 10 cm. Man kan stoppa in det som ska provas i ett litet, hermetiskt förslutet utrymme. Provets dimensioner ska högst vara 3 x 3 x 3 cm. Ämnesindikatorn arbetar sedan i ca en minut och visar slutligen sin bedömning i ett teckenfönster. *(MT2: För att förstå all information krävs ett lyckat färdighetsslag i Kemi.)*



Vattensensor

Vikt: 0,25 BEP

Med en vattensensor kan en person avgöra huruvida vatten är drickbart eller inte.



Instrumentet består av en liten box (8 x 5 x 2 cm) med två utskjutande spröt. När man ska testa vatten doppar man de två spröten i vattnet och trycker på en knapp. Om vattnet är drickbart tänds en grön lampa och om det är odrickbart tänds en röd. Apparaten har 5% chans att göra en felaktig bedömning.

Vattensensorn blev mycket populär bland militären före katastrofen och tillverkades i stora upplagor. Energin kommer från solceller och förbrukningen är så liten att den kan ignoreras.

Övrigt

Coca-Cola-tabletter

Vissa saker kunde amerikanerna inte leva utan, och denna dryck hörde dit. Men det var svårt att transportera läskedrycker ut i fält, så i samarbete med Coca-Cola utarbetade amerikanska armén denna bekväma lösning. En av dessa tabletter kan omvandla 100 liter vanligt vatten till bubblande, välsmakande Coca-Cola. Alla NFM som dricker 33 cl av drycken (motsvarar en burk) känner sig uppiggade och positiva och får +5% på alla färdighets- och grundegenskapsslag under de följande femton minuterna. Att dricka mer inom samma tidsrymd har ingen extra effekt. Om en person försöker äta en tablett kommer han omedelbart att kräkas.

Mini-Synth

Vikt: 0,25 BEP
Energiförbrukning: 1 EP/min
Energipaket: Minipaket

Detta är en plastkub med dimensionerna 6 x 5 x 1 cm. Den är försedd med ett tangentbord för programmering. På baksidan finns en liten högtalare. Instrumentet programmeras för olika ljud med hjälp tangentbordet *(MT2: och ett lyckat slag för färdigheten Datorprogrammering)*. De flesta synthar hade också en del ljud förprogrammerade, t.ex. polissiren, biltuta, busvissling, trumpetfanfar, skratt, skottlossning eller populära melodier. Minisynthar var mycket populära bland ungdomar före katastrofen.

Freestyle-video

Vikt: 0,25 BEP
Energiförbrukning: 1 EP/min
Energipaket: Minipaket

Det naturliga steget från 1980-talets bärbara kassettbandspelare med hörlurar blev motsvarande för video. En sådan liknar ett par stora solglasögon med hörlurar och täcker över ögonen fullständigt, så att inget ljus tränger in. De två bildgeneratorerna projicerar direkt på näthinnan och ger något olika bilder för de två ögonen så att åskådaren får en tredimensionell effekt. Från huvudutrustningen går en smal kabel till bandenheten som lämpligen fästs i bältet. Den är ungefär lika stor som en freestyle från 1980-talet. Där för man in filmkassetten, ett föremål utan rörliga delar som är utformat ungefär som ett svart provrör. En kassett har ungefär tre timmars speltid.

Tolklåda

Vikt: 0,5 BEP
Energiförbrukning: 1 EP/ 10 min
Energipaket: Mini

Tolklådan är liten, sofistikerad dator som används för att översätta från ett språk till ett annat. En person talar till apparaten som automatiskt översätter till det andra språket. Översättningen är av sämre kvalitet*(MT2: FN C)* än vad en mänsklig tolk skulle prestera, helt enkelt därför att språk är svåra att analysera och programmera in i en dator. En människa kan utveckla en instinkt för vad som är rätt och fel; det kan aldrig en dator göra. Apparaten ser ut som en transistoradio.

Psi-cola

Denna bruna, söta dryck utvecklades i samband med forskning om psioniska krafter strax före pesten. Den innehåller diverse ämnen som stimulerar de mentala funktionerna. Varje psimutant och MMD som dricker 33 cl av drycken får +1 på MST och fördubblad chans att lyckas med mentala mutationer inom de efterföljande 15 minuterna (chansen kan dock inte bli högreän 95%). Att dricka mer än 33 cl ger ingen extra effekt.



Vapen

Vapenbeskrivningar

CHOCKHANDGRANAT

Chockhandgranaten utvecklades av tyska polisen för att användas av antiterroristenheter. Den gjorde det möjligt att bedöva någon utan att skada denne. Granaten ger ifrån sig en kraftig smäll och ett starkt ljussken när den exploderar. Alla oförberedda inom tio meter måste slå ett svårt MST-slag. Om slaget misslyckas är personen eller varelsen handlingsförlamad i 1SR/tre sg och förblindad i ytterligare 1 SR/fem sg. Ointelligenta varelser råkar dessutom i panik.

ISPISTOL

En ispistol avfyrar en kula av is. Vapnet tankas med vatten som fryses till 10 kulor, som sedan avfyras med tryckluft. Energin för vapnets drift kommer från ett minipaket. Vapnets stora fördel är att kulan smälter efter en träff och försvinner spårlöst.

(MT2: Ispistol SMI/1 är en ny färdighet i U2 Projektilvapen.)

ENERGISVÄRD

Energiförbrukning: 1 EP/SR
Energipaket: Mini

Ett energisvärd består av två delar. Det ena är ett hjalt som innehåller ett energipaket och en krafttråd (ca 120 cm lång) upprullad på en spole. När bäraren trycker på en knapp på hjaltet skjuts tråden ut och omges av ett blåskimrande, surrande och ozonluktande energifält. Vapnet är nu redo att användas.

När man parerar ett energisvärdsanfall med ett annat närstridsvapen, minskas vapnets BV med den skada svärdet vållar. Om man med energisvärdet parerar en attack från ett annat närstridsvapen, slår man normal skada för energisvärdet och drar den från det anfallande vapnets BV.

Exempel: Om svärdet gör 17 poäng skada, minskas det parerande vapnets BV med 17. Ett snabbt sätt att hugga av fiendens svärd.

Om man parerar energisvärdet med en sköld minskas sköldens abs med energisvärdets skada (en stor bit huggs loss).

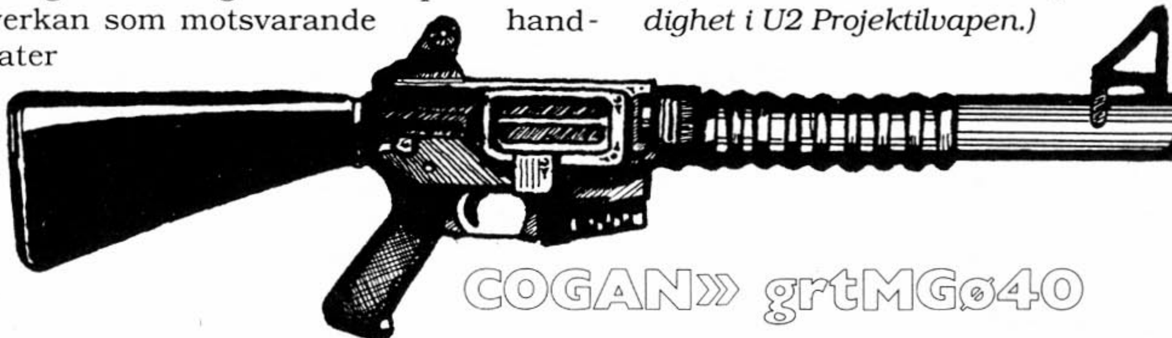
(MT2: Energisvärd SMI/2 är en ny färdighet i U2 Svärd.)



GRANATKARBIN

Granatkarbinen påminner närmast om ett enpipigt hagelgevär med en kaliber på 25 mm. Det kan avfyra flera olika sorters granater: rök, energi, neutron, splitter, spräng eller tårgas. Dessa granater har precis samma verkan som motsvarande handgranater (se sid MG44), även om de inte är identiska med dessa och inte heller kan användas som handgranater. Ett magasin kan laddas med olika sorters granater.

(MT2: Granatkarbin SMI/2 är en ny färdighet i U2 Projektilvapen.)



NEUTRONHANDGRANAT

Detta är en handgranat som vållar en kraftig puls av neutronstrålning. Den skadar bara levande varelser och robotar; granaten exploderar inte på normalt sätt och förorsakar därför inte någon tryckvåg eller sprängskador. Granaten gör 40 poäng skada och skadan avtar med en poäng för varje 25 cm mellan granaten och målet. Pansar ger inget skydd. *(MT2: Skadan dras från Totala KP.)*

Under vattnet minskar skadan med en poäng per 10 cm, medan den i vakuum minskar med en poäng per meter.

Exempel: En neutrongranat utlöses under vatten. Ett mål som befinner sig 80 cm bort får 32 poäng skada, medan ett som är 210 cm bort får 19 poäng skada.

PAX-GEVÄR

Som svar på de alltmer utbredda upploppen i Sovjet under början av 2000-talet utvecklade polisen pacificeringsgeväret, i folkmun kallat "klistersprutan". Vapnet sprutar ut en mycket klibbig plastmassa som kletar ner målet rejält. Effekten blir att SMI halveras, vilket bland annat påverkar förflyttning. Det tar minst en halvtimme att befria sig från massan medan den är kletig. Den härdar under påverkan av luftens syre och efter ett dygn har den fått så fast konsistens att den kan hackas bort.

Skytten bär plastmassan i en tub på ryggen.

(MT2: PAX-gevär SMI/3 är en ny färdighet i U2 Projektilvapen.)





Det finns även fordonsbaserade versioner som närmast kan jämföras med vattenkanoner.

REPGEVÄR

Repgeväret är inte ett vapen, utan ett klätterredskap som användes av tjuvar, kommandosoldater och liknande.

Gevärets projektil är en liten änterhake som avfyras av en stålfjäder. Stålfjädern spänns med muskelkraft; man vevar på en vev i 30 sekunder för att spänna den. En stålvajer är fäst i änterhaken och upprullad på en cylinder inne i geväret. Vajern och änterhaken tål en belastning på 70 BEP.

(MT2: Repgevär SMI/2 är en ny färdighet i U2 Projektilvapen.)

ROBDES-GEVÄR

Detta gevär utvecklades från masergeväret när franska polisen ville ha ett vapen som skadar robotar utan att påverka levande varelser. Geväret avfyrar en maserstråle med sådan våglängd att den bara förstör elektronik. Även andra elektroniska föremål än robotar, t.ex. radioapparater och datorer, skadas när de träffas av strålen. När det gäller sådan, enklare elektronik så brukar en träff räcka för att förstöra det. Robotar får tillgodoräkna sig sitt skydd när de träffas.

(MT2: RobDes-gevär används med färdigheten Maservapen.)

KRAFTVÄRJA

Detta ser ut som en vanlig värja, men man kan montera in ett minipaket i dess fäste. När sedan värjan träffar ett mål utlöses en elstöt som ger extra skada. Hur stark stöten ska vara ställer man in före striden. Varje stöt drar en viss mängd energipoäng från kraftpaketet. När stöten utlöses, ska angriparen försöka övervinna målets FYS (alt. STO om det inte har FYS) med extraskadan på motståndstabellen. Om detta lyckas, är målet bedövat under 1T20 sg/1T4 SR.

Angriparen kan inte tillgodoräkna sig någon extraskada eller bedövning om värjan träffade målet, men misslyckades tränga igenom dess skydd med sin normalskada.

Extraskada	Energipoäng
1T3	3
1T6	6
2T6	12
3T6	20



TÄVLINGSVAPEN

När man ska tillverka tävlingsvapen gör man alla delarna med största möjliga precision. Detta återspeglas i vapnens goda räckvidd. Tävlingsvapen är dessutom konstruerade för att passa mänskliga händer mycket väl, och därför får alla muterade djur en modifikation på –10% när de använder vapnet. Avdraget för defekten Dåliga griporgan fördubblas.



GSS-BÅGE

Denna båge är konstruerad av glasfiber och metallrör för hög slagkraft. Den kan utrustas med ett lasersikte (+30%, 1 EP/h).

TASERGEVÄR

Energikonsumtion: Elchock 12 EP/användning, lampa 0,5 EP/h

Taser är ett elchockvapen som utvecklades för att ge polisen alternativ till vanliga skjutvapen. En taser ser ut som en ficklampa med två pilar under. Lampan används när man siktar i mörker. Pilarna drivs av en krutladdning. Efter pilen hänger en metalltråd. När pilen träffar sitt mål utlöses en elchock och om pilen har trängt igenom målets skydd utsätts det för elchocken. Denna har ett attackvärde på 20 och om det övervinner målets FYS på motståndstabellen, faller offret samman i en hög på marken under 35–FYS sg och kan inte göra någonting. Tasern drivs av ett A-paket.

(MT2: Tasergevär SMI/2 är en ny färdighet i U2 Projektilvapen.)



Vapentabeller

NÄRSTRIDSVAPEN

Namn	Fattn	STY	GC	Skada	BEP	BV	Pris
Energisvärd	1H	–	20%	2T10+9	0,5	∞	fynd
Katana (J)	2H	9+	10%	2T10	2	13	300
Kraftvärja*	1H	5+	20%	1T6+2	1,5	15	fynd
Naginata (J)	2H	13+	10%	3T6+1	4	10	200
Ninjato (J)	1H	7+	10%	2T6	1	12	100
Wakizashi (J)	1H	5+	15%	1T10+1	1	13	120
Yawara (J)	1H	–	25%	1T8	0,5	–	25

KAST- OCH AVSTÅNDSVAPEN

Namn	Fattn	STY	GC	Skada	BEP	Pris	Räckvidd
Mongwanga	1H	9+	20%	1T8+2	1	30	STYx1 meter
Shuriken (J)	1H	–	10%	1T4+1	0,2	30	SMIx1 meter

HÖGTEKNOLOGISKA AVSTÅNDSVAPEN

Namn	Fattn	STY	GC	Skada	BEP	Mag	Räckv.	Salva
Armborst (T)	2H	7+	25%	2T10	2	–	125 m	1
Granatkarbin	2H	11+	5%	°	3	3	75 m	1
GSS-båge	2H	13+	5%	2T10	2	–	STYx4 m	1
Ispistol 5 mm	1H	5+	20%	3T6	1	10	20 m	1
PAX-gevär	2H	9+	30%	#	2	–	10 m	1
PAX-plasttub	–	9+	–	–	7	10	–	–
Pilbåge (T)	2H	11+	5%	2T8	2	–	STYx4 m	1
Pistol .22 (T)	1H	–	30%	1T8+1	0,25	–*	30 m	1
Repgevär	2H	9+	30%	1T6	3	1	35 m†	1
RobDes-gevär	2H	5+	20%	4T6+6#	3	12	100 m	1
Taser	1H	–	20%	3T4	2	2	18 m†	2

°Beror på granaten.
**Detta vapen har inget magasin, utan laddas för hand med ett skott i sänder.*
†Detta är också högsta möjliga räckvidd. Vapnet har ett rep eller en kabel som är så här lång.
#Se beskrivningen för särskilda detaljer.

FÖRKLARINGAR

J: Japanskt vapen
T: Tävlingsvapen.
STY: Denna kolumn används bara till Mutant 2 och förklaras där.



Kringutrustning

KIKARSIKTE

Man kan montera ett kikarsikte på de flesta gevär (inklusive auto-, gauss-, laser- och masergevär), men inte på hagelgevär, kulsprutepistoler och kulsprutor. Kikarsiktet innebär att vapnets räckvidd ökas med 100 meter.

Exempel: Ett gevär har räckvidd 100 meter. Om den har ett kikarsikte ökas dess räckvidd till 200 meter.

AACOM-SIKTE

Energikonsumtion: 1 EP/h
Energikälla: Minipaket

Förkortningen betyder "automatiskt ackomoderande sikte". Detta är en utveckling av kikarsiktet. AACOM använder en liten, ofarlig laser för att mäta avståndet mellan målet och skytten och ställer sedan in siktet på lämpligt sätt. Detta innebär dels att skytten får kikarsiktets fördelar och dels att han får en bonus på +25 på sin färdighet.

Ett AACOM-siktet är i sig ett relativt sällsynt fynd, men finns inbyggt på flera olika modeller av laser- och maservapen.

Nya stridsregler

Inget stridssystem kan perfekt simulera verkligheten. Strid är en komplicerad företeelse där en mängd personer agerar samtidigt utifrån vad de ser och hör. Missförstånd och felbedömningar hör till vardagen. I rollspel brukar de inblandade ha betydligt bättre överblick över skeendet. Detsamma gäller skador. Ingen vet egentligen hur mycket skada en människokropp tål; hur ska man mäta det? Man vet bara att den är ömtålig.

I Mutant har vi med avsikt gjort den mänskliga kroppen betydligt mer stryktålig än vad den är i verkligheten. Skadorna räknas i poäng, en metod en läkare förmodligen skulle skratta åt. Orsaken till detta tillvägagångssätt är enkel; vi har skapat ett actionspel som har betydligt mer gemensamt med film och serier än med verkligheten. Här får du och dina kamrater chansen att göra sådant som är möjligt i Hollywood-filmer, men inte i verkligheten.

I detta avsnitt introduceras en del nya regler för strid. De påverkar situationen på slagfältet en hel del och för den en smula närmare verkligheten.

SKYDD (MT2)

Om en varelse står bakom någon slags skydd innebär det att de kroppsdelar som täcks av skyddet endast kan träffas av projektiler som först har trängt igenom skyddet. Om skyddet är klent, t.ex. träplankor kan SL besluta att det tar upp ett visst antal poäng skada.

Exempel: Om en IMM står i skytteställning bakom en stenmur kan fienden bara träffa hans armar, huvud och bröstkorg. Om en projektil träffar en annan kroppsdel anses skottet ha träffat muren istället och vållar ingen skada på personen.

Denna regel ersätter de normala modifikationerna för delvis skymt mål.

Taktiskt innebär denna regel att det blir mer intressant att sikta mot en bestämd kroppsdel. SL måste beskriva mer noggrant och exakt vad spelarnas rollpersoner ser, och spelarna måste tänka mer på vad de gör.

FÖRSTA TRÄFF

När man träffas och får minst en poäng skada, är det ofrånkomligt att man rycker till av smärtan och av kulans rörelseenergi. Detta innebär att man omedelbart förlorar siktet på det mål man avsåg att beskjuta.

I Mutant innebär det att man förlorar en SR, under vilken man bara kan kasta sig i skydd och inte utföra några andra stridshandlingar.

I Mutant 2 innebär det att man måste börja om siktningshandlingen.

Denna regel innebär att den som får första skottet i en strid plötsligt har en väsentlig fördel. Man bör dessutom slänga sig undan när motståndaren har en på kornet istället för att stå kvar och skjuta tillbaka.



KULOR I KROPPEN

En kula kan fastna i kroppen. Subtrahera den skada kulan vållar personen från 10. Om det är ett positivt värde, slå 1T10. Om tärningsutfallet är lika med eller lägre än differensen sitter kulan kvar i kroppen.

Exempel: En kula vållar 7 poäng skada i en persons kropp. 10-7=3. Om man slår 3 eller lägre med 1T10 har kulan fastnat i kroppen.

En kula som fastnat måste plockas ut för att läkning ska bli fullständig, helst av någon som behärskar färdigheten Medicin. Om denne lyckas med färdigheten så får han ut kulan utan att offret får några extra skador. Om han misslyckas får han visserligen ut kulan, men offret får 1T3 poäng skada. Om en person utan färdigheten Medicin, plockar ut kulan får offret automatiskt 1T4 poäng skada.

Om en person har en kula kvar i ett sår kan den skadan inte läkas fullständigt. Den läks tills det är 1 KP kvar i skadan. Denna sista KP kan först läkas när kulan blir utplockad.

Denna regel gäller inte granatsplitter eller hagel; de är alltför små för att påverka kroppen på ett avgörande sätt, även om de blir kvar i den. Däremot är det givetvis obehagligt att ha metallbitar i sig.

KÄRNVAPEN

Detta avsnitt tar upp kärnvapen. De regler som beskriver kärnvapeneffekterna är förenklade; en noggrann genomgång skulle kräva ett regelhäfte för sig och kärnvapen har inte den vikt i spelet att det motiverar en sådan behandling. Vad som står här är grymt nog; kärnvapnens förstörelsekraft är så ofantlig att den är svår att föreställa sig.

Det finns huvudsakligen tre typer av kärnvapen: vätebomber (fusionsladdningar), atombomber (fissionsladdningar) och neutronbomber (speciella fissionsladdningar). De tabeller som används nedan är baserade på en atom- eller vätebombsexplosion i luften på samma höjd som övre gränsen för dess radie 6, t ex 2 km över marken för en 200 kilotonbomb. Nollpunkten räknas från den punkt på marken ovanför vilken bomben detonerade.

Här kommer några referenspunkter för att förstå vad man använder olika kärnvapen till. De två laddningar som användes mot Japan under Andra Världskrigets slutskede var på ca 20 kton, och kunde var för sig förinta en stad med ett par hundratusen invånare. Under 1980-talet är taktiska ladd-



SKADERADIER FRÅN NOLLPUNKTEN (I KM)

Radie	0,2 kt	2 kt	20 kt	200 kt	2 Mt	20 Mt
7	0,1	0,2	0,5	1,0	2,0	4,0
6	0,2	0,5	1,0	2,0	4,0	8,0
5	0,5	1,0	2,0	3,0	6,0	12,0
4	1,0	2,0	3,0	5,0	10,0	20,0
3	1,5	3,0	5,0	10,0	15,0	25,0
2	2,5	5,0	8,0	15,0	25,0	45,0
1	4,0	8,0	12,0	20,0	40,0	40,0
TFB*	5 s	7 s	10 s	15 s	25 s	45 s
EMP†	5 km	15 km	50 km	150 km	500 km	1500 km
Krater	50 m	100 m	250 m	500 m	1 km	2 km

**Tid före bakåtsug*
†Elektromagnetisk puls



ningar, s.k. slagfältskärnvapen, på upp till 2 kton. Stridsspetsar av megatonstrolek finns bara på interkontinetala robotar eller i strategiska bombplan, och deras syfte är att utplåna mål som täcker stora ytor, t.ex. städer, industrikomplex eller oljefält. Neutronvapen utvecklades under slutet av 1970-talet i USA, när man ville skapa ett vapen som på bästa sätt skulle bekämpa sovjetiska pansarfordon. Initialstrålningen stoppas inte av stål- eller aluminiumpansar, och därför skulle en neutronladdning på ett mycket effektivt sätt eliminera pansarfordonens besättningar.

Kärnvapen vållar skada på sex olika sätt: ljus, värme, tryckvåg, initialstrålning, radioaktivt nedfall och elektromagnetisk puls (EMP). För att avgöra mängden skada, måste man först fastställa inom vilken skaderadie man befinner sig, vilket visas i skaderadietabellen.

Exempel: Om en laddning har styrkan 2 kiloton och en person befinner sig 700 meter från nollpunkten, är han i skaderadie 5.

LJUS

En kärnexplosion avger ett intensivt ljussken, vilket kan skada ögonen hos en person som ser mot explosionen när den inträffar.

Slå 1T10 och addera bländningsfaktorn (BF), vilken är avhängig radien, inom vilken den berörda personen befinner sig.

BLÄNDNINGSTABELL

1T10 +BF	Effekt
1-5	Bländad och kan inte se något under 10 sekunder. Inga men efteråt.
6-8	Starkt bländad. Hjälplös under en minut och därefter rinnande ögon. –25 på alla färdighets- och grundegenskapsslag som kräver att man använder synen.
9-11	Tillfälligt blind. Återfår synen efter 1T4+8 dygn. Under resten av livet har personen -10 på alla färdighets- och grundegenskapsslag som kräver att man använder synen. *(MT2: ITF minskas permanent med 2.)*
12-15	Blind för resten av livet.
16+	Ögonen smälter. 50% chans att dö av skadorna inom 1T4 timmar.

MODIFIKATIONER

Radie	Bländfaktor
7	+50
6	+20
5	+10
4	+4
3	+2
2	+1
1	±0

Utrustning
Glashjälm: –4
Infravisir: –4
Solglasögon: –3
Skyddsmask: –2
Nattetid: +3

VÄRME

Värmestrålningen från en explosion vållar skada under en SR alternativt 5 sg. Skademängden visas i VS-kolumnen i värmetabellen. Inom radie 6-7 behöver man inte slå tärning för VS-skada; föremålet får det angivna antalet skadepoäng.

Den som står i "skuggan" av värmestrålningen, t.ex. bakom hus, murar eller träd, skyddas mot värmestråningen men skadas istället av den upphettade luften (UL-kolumnen). En person får alltså antingen VS- eller UL-skada, inte bådadera.

Exempel: En person som befinner sig inom radie 7 får eld i sina kläder på grund av UL. Om han befinner sig inom radie 4 och lyckas undvika den direkta värmestrålning-



en (VS) får han istället 2T10–4 poäng i skada av den upphettade luften, och har 50% chans att få kläderna antända.

Energirustningar minskar både UL- och VS-skada med sin absorbering.

Den skada VS vållar kan ha extra effekter. Se efter hur många skadepoäng det rör sig om och avläs i tabellen. *(MT2: Dra VS- och UL-skada från Totala KP, då den drabbar hela kroppen samtidigt.)*

VÄRMETABELL

Radie	VS	UL
7	250*	4T10*
6	100*	3T10*
5	5T10*	2T10*
4	2T10*	2T10–4†
3	1T10†	1T10–2
2	1T6	1T6–1
1	1T4	±0

VS-TABELL

VS-poäng	Särskild effekt
0-7	Inga permanenta men.
8-12	Permanent –1 på PER och FYS.
13-20	Permanent –3 på SMI, PER och FYS
21-30	Personen fattar eld. Permanent –6 på SMI, PER och FYS.
31+	Omedelbar död.

**Personens kläder fattar automatiskt eld. Detta gäller inte inte brandsäkert material som energirustningar, rymddräkter, asbest och liknande.*

†Personens kläder har 50% chans att fatta eld.

TRYCKVÅG

Den våldsamma hettan vid explosionen utvidgar luften och framkallar en våldsam tryckvåg som sprider sig likt en ring på vattnet. Det rör sig om en våg komprimerad luft som rör sig med ljudets hastighet (ca 330 m/s). Den vräker omkull hus, kastar iväg fordon och skadar levande varelser i lungorna och genom fall eller träffar av kringflygande objekt (TVS). Efter ett tag kommer ett bakåtsug; efter hur många sekunder anges i skaderadietabellen (TFB); den vållar också skada (BSS). En person skyddar sig mot dessa skador med rustningar eller genom att ta skydd bakom eller under föremål.

SL måste dock tänka på att även sådana kan kastas omkull; tryckvågen lär rasera alla byggnader inom radie 5-7 fullständigt och skada de som är inom radie 1-4 allvarligt. Se t.ex. bilderna från det förödda Hiroshima. En rollperson som befinner sig inne i en byggnad som störtar samman av en tryckvåg, får ytterligare 1T10 poäng skada för varje våning huset har. Rustningar skyddar mot denna skada. *(Mutant: Dra av rustningens abs från varje T10. MT2: Varje T10 angriper en kroppsdel. Slå för kroppsdel på tabell A för varje T10.)*

Exempel: En sammanstörtande trevåningsbyggnad ger de personer som finns i den ytterligare 3T10 poäng skada.

Vidare finns dett en chans att de kraftiga tryckförändringarna vållar inre skador (RIS). Man kan skydda sig mot dessa med rymddräkter och liknande tätslutande plagg (–30% på RIS). Om man får inre skador slår man sedan 1T10 på RIS-tabellen.

Inom radie 6-7 behöver man inte slå tärning för TVS-skada. Föremålet får det angivna antalet skadepoäng. Tecknet ∞ innebär att personen automatiskt får inre skador. *(MT2: Dra TVS- och BSS-skada från Totala KP, då den drabbar hela kroppen samtidigt.)*

Exempel: En laddning på 2 kiloton har ett bakåtsug efter 7 sekunder. En person som står 700 meter från explosionen befinner sig inom radie 5. Han får TVS-skador (4T10 poäng) efter ca 2 sekunder, dvs samma SR som detonationen. 7 sekunder senare, dvs 10 sekunder (2 SR) efter detonationen kommer bakåtsuget, vilket ger ytterligare 3T10 i skada. Dessutom har han 90% chans få inre skador.

TRYCKVÅGSTABELL

Radie	TVS	BSS	RIS
7	200	9T10	∞
6	100	5T10	100%
5	4T10	3T10	90%
4	2T10	2T8	30%
3	1T8	1T6	10%
2	1T4	1T3	0%
1	1T3	1T2	0%

RIS-TABELL

1T10	Särskild effekt
1-4	+5 poäng skada (MT2: drabbar en arm eller ben). Permanent –1 på FYS.
5-6	+8 poäng skada (MT2: drabbar magen). Permanent –2 på FYS.
7-9	50% chans att dö omedelbart, annars +10 poäng skada (MT2: drabbar bröstet). Permanent –3 på FYS.
9-10	80% chans att dö omedelbart, annars +10 poäng skada (MT2: drabbar huvudet). Hjärnskador, permanent –2 på FYS och INT.

INITIALSTRÅLNING

Kärnreaktionerna vid explosionen förorsakar en intensiv och kortvarig gamma- och neutronstrålning som vållar sjukdom eller död. Strålningen fungerar som en giftattack på motståndstabellen (ISS mot FYS). ISS och RFC halveras av 20 cm bly, en meter armerad betong eller två meter jord. Ytterligare lika mycket halverar den kvarvarande mängden. Kläder och rustningar erbjuder inget som helst skydd.

Inom radie 7 behöver man inte slå tärning för ISS-skada. Föremålet får det angivna antalet skadepoäng. *(MT2: ISS dras från Totala KP, eftersom det drabbar hela kroppen.)*

STRÅLNINGS-TABELL

Radie	ISS	RFC
7	150	100%
6	9T10	100%
5	4T10	90%
4	2T8	50%
3	1T6	25%
2	1T2	5%
1	0	0%

ISS-TABELL

ISS-poäng	Särskild effekt
1-5	Lätt illamående. SMI halveras. Frisk efter 1T2 dygn.
6-15	Kraftigt sjuk med kräkningar, variga bölder och feber. Måste vara inaktiv. Tillfrisknar efter 1T4+8 dygn.
16-25	Svårt sjuk med variga bölder och medvetslöshet. 33% chans att dö inom 1T4 veckor. Tillfrisknar annars efter 8 veckor. FYS minskas permanent med 1.
26-40	80% dör inom 1T4 dygn. Övriga tillfrisknar efter sex månaders svår sjukdom. Permanent –3 på SMI, PER och FYS.
41+	Våldsamt illamående och kan inte göra någonting aktivt. Dör inom 2T10 timmar.



Den skada ISS vållar kan ha extra effekter. Se efter hur många skadepoäng det rör sig om och avläs i tabellen.

Exempel: En person står i radie 5. Giftstyrkan blir 18 och personen har FYS 14. Strålningen har 70% chans att vålla 18 poäng skada. Tärningsslaget blir 73. Personen får halv skadan, d v s 9 poäng. Personen blir allvarligt sjuk i 1T8+4 dygn. Dessutom har personen 90% chans att få cancer.

CANCER

Cancer dyker upp på lång sikt och vållar problem först flera år efter explosionen. Du som är spelledare slår hemligt för varje person. Om tärningsslaget blir lägre än 1/10 av det angivna resultatet *(Exempel: 9 eller lägre vid 90%)* får personen kraftig cancer. Om det blir mellan 1/10 och det angivna resultatet får han normal cancer.

Om en person får kraftig cancer kommer han att permanent förlora en poäng FYS per månad. Vid normal cancer kommer han att permanent förlora en poäng FYS per år. När FYS når noll dör han. Cancern kan stoppas av Regen 2 eller en robodoc, men de förlorade FYS-poängen kan inte återställas av dessa medicinska hjälpmedel. Detta är ett extremt förenklat sätt att sköta cancer, men har fördelen att det är lätt att hantera.

NEDFALL

Produkterna från en nukleär explosion består delvis av starkt radioaktiva isotoper av olika slag; de utsänder främst alfa- och betastrålning. Radioaktivt stoft och dammpartiklar sugs upp i svampmolnet, driver med vinden och faller ner med regn eller av sig själva. I genomsnitt halveras den radioaktiva strålningen på en vecka. När skadan har sjunkit under 0,1 poäng per timme vållar strålningen inte längre någon skada. *(MT2: Skadan dras från Totala KP.)*

Exempel: I ett område vållas 4 SP per timme av nedfall. Efter en vecka halveras detta till 2 SP per timme. Efter två veckor halveras återstoden till 1 SP per timme, osv.

Det är lätt att skydda sig mot alfastrålning; där räcker vanliga kläder. Betastrålning stoppas helt av tätslutande rustningar, rymddräkter, byggnader och liknande, medan tjocka kläder halverar skadan. Problemet är att undvika att få in radioaktiva partiklar i kroppen via dricksvatten, luft eller på annat sätt.

De som vistas utomhus i ett radioaktivt område utan tillfredsställande skydd kan alltså få några skadepoäng per timme (1-5) beroende på hur mycket radioaktivt nedfall som finns i området, och hur lång tid som har förflutit sedan explosionen. Det är dock omöjligt att ge några bestämda regler för detta; det hänger helt och hållet på väderleksförhållandena (se t.ex. hur vindarna spred Tjernobyl-nedfallet över Europa). Det blir dock värst i närheten av explosionen och problemen lär inte spridas mer än ett par hundra kilometer.

EMP

Kärnexplosioner har ytterligare en effekt som inte påverkar människor, men däremot elektronik: den elektromagnetiska pulsen. Det rör sig sig om en kraftig puls av radiovågor som skapar elektriska strömmar i elektronik och förstör den. I skaderadietabellen finns en rad märkt EMP. Inom detta avstånd förstörs all oskyddad elektronik, inklusive alla robotar.

Inom dubbla EMP-radien får elektroniken funktionsstörningar under 1T 10 minuter. Robotar får dessutom 1T10 poäng skada. *(MT2: Robotar får 1T4 poäng skada i huvudet.)*

Det är relativt lätt att skydda sig mot EMP. Det räcker att placera det elektroniska föremålet i en bur av metall eller metalltråd. Säkerhetsrobotar, polisrobotar och Arnold Breaker är skyddade på detta sätt och skadas därför inte av EMP.

Övrigt

NEUTRONBOMBER

Neutronbomber har ökar sin radie ett steg för initialstrålning (t.ex. blir radie 6 lika farlig som radie 7), och minskar den ett steg för ljus, värme och tryckvåg (t.ex. blir radie 2 lika farlig som radie 3). Det kan inte att bli starkare än radie 7. Ett radievärde på 0 eller mindre är lika med ingen effekt.

MARKEXPLOSIONER

En markexplosion blir två steg lägre när det gäller ljus, ett steg lägre när det gäller värme och ett steg högre när det gäller tryck och nedfall. Dessutom bildas ett kraterområde vars diameter anges i Skaderadietabellen.

EXPLOSIONER I VAKUUM

Vid explosioner i rymden förekommer ingen tryckvåg och inget nedfall, men däremot blir initialstrålningen två steg värre.

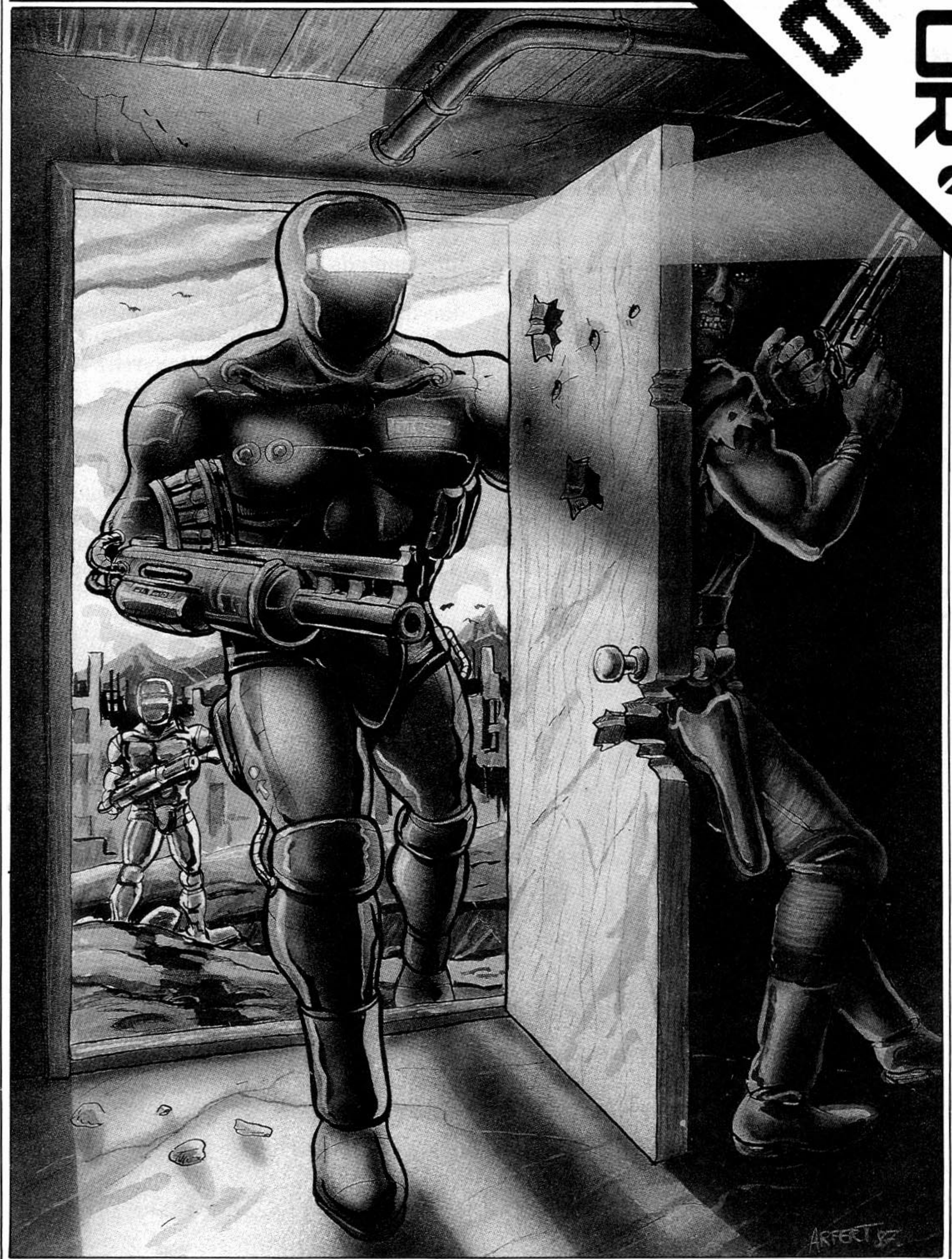
EXPLOSIONER UNDER VATTEN

Explosioner under vatten förvärrar tryckvågen tre steg, men minskar värme och ljus med två steg och initialstrålning med ett steg.

Slutkommentar

Efter att ha studerat dessa regler kan du se att kärnvapen är föremål som bör vara ytterst sparsamt förekommande i Mutantkampanjer. Även de minsta vapnen kan utan problem jämna hela städer med marken och vålla oanad förödelse. Hantera dem försiktigt, du riskerar att förlora din kampanj.

Robotar



Nya regler

ROBOTARS PERMANENTA KP-FÖRLUSTER (MT2)

Detta gäller reglerna på sid MR 62. En robot kan ersätta permanent förlorade KP i en kroppsdel, men detta kräver att roboten får tag i samma kroppsdel till en identisk robot och sedan byter hela kroppsdelen.

Den nya kroppsdelen måste vara oskadad eller reparerbar. Bröstkorgen måste bytas av någon annan än roboten själv och huvudet kan inte bytas alls.

FÖRFLYTTNING

Förflyttningen anges i m/s. Multiplicera med 5 för att få m/SR.

ITF OCH UTB

Om du vill använda robotarna i detta avsnitt tillsammans med grundreglerna är det bara att strunta i deras ITF och UTB. Det påverkar ingenting för dig.

Humanoida robotar

S2 AIR

Denna modell var bland de första som Sirius Cybernetics sålde på marknaden. Förkortningen står för "artificial intelligence robot". Dess föregångare, S1 AIR, hade varit alltför opraktisk att använda och vägde dessutom ca 500 kg.

Men företagets ingenjörer lärde sig mycket av den första modellen och man började producera S2-modellen år 2019 och det blev en stor succé. När sedan Calvin Standard-modellen kom ut på marknaden längre fram, minskades produktionen av av S2 AIR, men den fortsatte ändå fram till civilisationens fall.

S2 AIR har en kropp med människolikande form, även om dess utseende i övrigt inte är det. Dess yta är glänsande metall och den liknar den traditionella bilden av humanoida robotar. Dess mekanik är tämligen simpel och lätt att reparera (+10% på CL). Den är i gengäld tung och väger 2,5 gånger vad en lika stor människa väger *(MT2: SB beräknas från (2,5xSTO)+STY)*.

S2-robotarna är avsiktligt konstruerade för att vara hjälpsamma mot människor och de intar alltid en tjänstvillig attityd mot människor som inte har några uppenbara mutationer. De är också mycket fredliga och undviker våld i så stor utsträckning de kan. De kan slåss för att skydda människor mot djur eller maskiner, men om de skulle hamna i en situation där människor slåss mot människor skulle de bli handlingsförlamade. Om en S2-robot skulle råka skada en människa får den psykiska problem (MST minskas med 1/3) och skulle den döda en människa, oavsett orsak, drabbas den av allvarliga mentala skador (MST minskas med 2/3 och INT halveras). Av dessa skäl använder S2-robotar helst vapen som oskadliggör en fiende utan att skada den.

Det går utmärkt att låta spelare ha S2-robotar som rollpersoner, men det kräver att spelaren är rutinerad och att han godtar en minskad handlingsfrihet, förorsakad av robotens beteendemönster.

GRUNDEGENSKAPER MUTANT

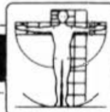
STY	2T6+3	SMI	3T6	MST	3T6
INT	2T6+9	STO	2T6+6		
PER	2T6	FYS	2T6+4		

Lydnad: (30-INT)%
Skydd: 6 poäng

GRUNDEGENSKAPER MUTANT 2

STY	2T6+3	SMI	3T6	UTB	1T6+6
INT	2T6+9	STO	2T6+6	MST	3T6
PER	2T6	FYS	2T6+4	ITF	3T6+1

Lydnad: (30-INT)%
Skydd: Huvud 8 p, bröstkorg 6 p, övrigt 5 p
Färdighetsgrupper: Alla



Underhållsrobot
SONNY MGR

Före undergången var underhållsrobotarna en vanlig syn i städerna, särskilt inom fabriksområden. Deras främsta uppgifter var renhållning och att reparera saker. Efter katastrofen överlevde en del, och fortsatte att sköta de uppgifter de en gång hade beordrats att utföra. Sådana platser är osedvanligt rena och välskötta.

En underhållsrobot av typen Sonny MGR (Maintainance and General Repair) har en människoliknande form, men är försedd med ett robust, metallglänsande hölje. Den har många små fack vid olika kroppsdelar, där den kan lägga allahanda verktyg, som skruvmejslar, skiftnycklar och tänger. Vidare är den utrustad med strålkastare i huvudet (för att hjälpa människor), svagljussyn så att den själv klarar sig utan belysning, och IR-syn för att upptäcka värmeläckage. Dess hörsel är också vida bättre än en människas.

En underhållsrobot har en god intelligens, men den är mycket specialiserad. När en robot ska hantera en situation som faller utanför reparation eller renhållning är dess INT 4.

För att kunna försvara sig mot ligister och sabotörer är många underhållsrobotar utrustade med en nålpistol (sövande gift). När en underhållsrobot har sövt sina fiender brukar den låsa in dem i ett rum och bege sig iväg för att hitta en polis, något som knappast lyckas efter Katastrofen.

GRUNDEGENSKAPER

STY	10	SMI	12	UTB	10
INT	16	STO	11	MST	10
PER	–	FYS	15	ITF	10

Lydnad: (50-INT)%

Skydd: 4 p över hela kroppen

Färdigheter: Reparation 95%, Nålpistol 60%.



Cybernetiska djur

Det var inte bara människor som förbättrades genom cybernetiken. Vetenskapsmännen utsträckte även sin forskning till djurvärlden, eftersom man ansåg att lämpligt manipulerade djur skulle kunna bli utmärkta redskap för människor. Många djur kan ta sig till platser dit ingen människa skulle nå, eller utföra saker som ingen människa kan klara av. Sålunda skapade man cybimalerna från olika ryggradsdjur.

Det är betydligt billigare att konstruera en cybimal än en robot med samma prestationsfömåga. Nackdelen är att man är begränsad till djurets hjärnkapacitet. Man kan förbättra dess INT upp till en viss gräns, men inte längre. Man kan inte heller få en cybimal att tala eller på något annat sätt vara kapabel att kommunicera bättre än det djur som utgör dess grund.

Det första man gjorde var att modifiera djurens hjärnor så att de automatiskt skulle begripa och lyda enkla kommandon från deras ägare. En cybimal är präglad på en bestämd människa och lyder dess kommandon slaviskt, medan den ignorerar andra intelligenta varelsers kommandon. Dock kan ägaren beordra cybimalen att lyda en annan varelse.

En cybimal kan utrustas med de olika specialförmågorna för cyborger, utom Superstyrka. Endast de djur som i naturligt skick har någon form av gripförmåga med framtassar/händer kan utrustas med Verktygshand, vilket huvudsakligen rör sig om apor. De andra djuren saknar kunskap i hur man utnyttjar sådana organ. En cybimal har vidare samma svagheter som en cyborg när det gäller behovet av föda och elektricitet.

Normalt använder man rösten när man vill ge en cybimal en befallning, men en mänsklig cyborg eller RBM och en cybimal kan kommunicera antingen verbalt eller via radio. Det sistnämnda förutsätter att båda parterna har radiokommunikationsutrustning. Om så är fallet kan personen observera omvärlden genom cybimalens sinnen. Tänk i sådana situationer på att djurs sinnen ofta har helt annorlunda prestanda än människors.

En cyborg, RBM eller NFM måste betala 30 bakgrundspoäng för en cybimal. Cybimaler skapas när deras herre slås fram. Spelaren ska då i samråd med spelledaren bestämma vilket djur som har använts. En cyborg eller RBM får maximalt ha två cybimaler som kan stå i direkt radiokommunikation med honom. När man konstruerar en cybimal får den 50 bakgrundspoäng att köpa förmågor för.

Apa

Apan är utmärkt när man ska försöka genomföra reparationer på svåråtkomliga platser, då den på grund av sin storlek och klätterförmåga kan nå platser en människa aldrig skulle komma åt, och tack vare sina händer kan utrustas med verktygshand.

Populära cybimalapor är den latinamerikanska kapucinapan, ca 45 cm lång och utrustad med en gripsvans, och den indonesiska gibbonen, ca 80 cm lång och utrustad med ca 100 cm långa armar.

GRUNDEGENSKAPER

STO	1T4	MST	2T6
INT	6	ITF	2T6+15
SMI	2T6+10		

Förflyttning: L3
Skydd: 0
Färdigheter: Klättra 95%, Finna dolda ting 50%, Kamouflage 95%
Naturliga vapen (MT): 1 Bett (30%, 1T6)
Naturliga vapen (MT2): 1 Bett (allätare)
Sinnen: Jämförbara med en människas.

Gepard

Detta är det snabbaste däggdjur som existerar. Den kan i korta ruscher på gott underlag, komma upp i hastigheter på ca 110 km/h. Denna sprintförmåga gör geparden till ett utmärkt jaktdjur, och gepardcybimaler blev rätt populära bland polisorganisationer före katastrofen. Få brottslingar kunde undfly en så snabb varelse.



GRUNDEGENSKAPER

STO 1T4+11 MST 2T6
INT 6 ITF 2T6+15
SMI 2T6+15

Förflyttning: L10. I ruscher kan den nå L25 under ca 10 sekunder, men därefter måste den vila i tio minuter.
Skydd: Skinn 1 poäng
Färdigheter: Smyga 50%, Finna dolda ting 50%
Naturliga vapen (MT): 1 Bett (40%, 2T10)
Naturliga vapen (MT2): 1 Bett (rovdjur)
Sinnen: God synförmåga.

Gorilla

Gorillacybimaler var mycket populära som livvakter eftersom de är starka djur med relativt hög intelligens. Många maffialedare omgav sig med en flock av dessa lojala och stridsdugliga varelser, ofta utrustade med verktygshänder som innehöll vapen. Problemet var den enorma mängd mat som gorillorna krävde, ungefär 10 kg per dygn. I övrigt har en gorilla ungefär samma begränsningar som en människa. Gorillor var sällsynta när cybimalerna konstruerades och därför måste en rollperson betala 40 bakgrundspoäng för att få en.

GRUNDEGENSKAPER

STO 2T6+15 MST 2T6
INT 7 ITF 2T6+6
SMI 3T6

Förflyttning: L3
Skydd: Skinn 1 poäng
Färdigheter: Smyga 50%, Finna dolda ting 50%
Naturliga vapen (MT): 1 Bett (40%, 3T6), 2 Nävar (40%, 2T6)
Naturliga vapen (MT2): 1 Bett (allätare), 2 Nävar
Sinnen: Ungefär som en människa.

Hund

Cybimalhundar är utmärkta för spårning, och därför användbara inom polismyndigheter och liknande organ. En hund använder sitt luktsinne i stället för sin syn när den utnyttjar färdigheten Finna dolda ting.

GRUNDEGENSKAPER

STO 1T4+1 MST 2T6
INT 5 ITF 2T6+15
SMI 2T6+10

Förflyttning: L5
Skydd: 0
Färdigheter: Spåra 75%, Finna dolda ting 50%, Kamouflage 75%
Naturliga vapen (MT): 1 Bett (30%, 1T10)
Naturliga vapen (MT2): 1 Bett (rovdjur)
Sinnen: Närsynt och kan inte se tydligt längre än ca 2 meter. Färgblind, ser endast svart vitt. Fantastiskt luktsinne. Bättre hörsel än en människa.

Häst

En cybimalhäst är ett utmärkt riddjur. Den är ett populärt val bland cyborger som håller till i vildmarken. Dess största problen är den enorma mängd föda som den behöver (ca 5 BEP havre per dygn).

GRUNDEGENSKAPER

STO 1T6+24 MST 2T6
INT 5 ITF 2T6+12
SMI 3T6

Förflyttning: L6
Skydd: Skinn 2 poäng
Färdigheter: Lyssna 50%, Upptäcka fara 50%
Naturliga vapen (MT): 1 Bett (30%, 2T8), 1 Hovspark (40%, 4T8)
Naturliga vapen (MT2): 1 Bett (växtätare), 1 Hovspark
Sinnen: Bättre hörsel och luktsinne än en människa. Ögonen sitter så att dess djupseende är sämre än människans.
Övrigt: Kan utrustas med Superstyrka.

Hök

En rovfågel är utmärkt för spaning och övervakning då den har en fenomenal synförmåga, utan att man behöver utrusta den med teleskopögon. Vidare är det ett snabbt djur, som kan utnyttjas för att överföra budskap.

GRUNDEGENSKAPER

STO 1T4 MST 2T6
INT 6 ITF 2T6+18
SMI 2T6+15

Förflyttning: F15 (i dykning F25), L1



Skydd: 0
Färdigheter: Finna dolda ting 75%
Naturliga vapen (MT): 1 Bett (30%, 1T6)
Naturliga vapen (MT2): 1 Bett (rovfågel)
Sinnen: Otroligt god syn. Inget luktsinne.
Övrigt: Kan inte vistas i vatten.

Katt

Katten är smidig och kan lätt ta sig fram på många olika sätt. Den är kanske inte lika specialiserad som en hund eller en apa, men har fördelen av att vara ett alldagligt djur. I den civilisation som fanns före katastrofen var katter populära husdjur och ingen blev förvånad över att se en sådan i stadsmiljö. Däremot skulle en apa vara mycket iögonenfallande i Europa eller Nordamerika. Därför utnyttjades ofta kattcybimaler för spaning.

GRUNDEGENSKAPER

STO	1T2	MST	2T6
INT	5	ITF	2T6+15
SMI	2T6+10		

Förflyttning: L5
Skydd: 0
Färdigheter: Smyga 65%, Finna dolda ting 65%, Kamouflage 60%, Spåra 65%
Naturliga vapen (MT): 1 Bett (30%, 1T6)
Naturliga vapen (MT2): 1 Bett (rovdjur)
Sinnen: Bättre syn, hörsel och luktsinne än en människa.

Orm

Ormens största fördel är att den kan röra sig i mycket trånga utrymmen på ett sätt som ingen annan varelse klarar av. Däremot har den en ytterst begränsad förmåga att gripa tag i saker med sin mun. Ormar användes bland annat för lönnmord.

GRUNDEGENSKAPER

STO	1	MST	2T6
INT	3	ITF	2T6+10
SMI	2T6+2		

Förflyttning: L2
Skydd: 0
Färdigheter: Smyga 80%, Kamouflage 50%
Naturliga vapen (MT): 1 Bett (25%, 1T4) + eventuellt gift
Naturliga vapen (MT2): 1 Bett (orm) + eventuellt gift.
Sinnen: Usel syn och hörsel. Saknar förmågan att se färg och djup. Utmärkt luktsinne. Kan "höra" genom att känna vibrationer i marken.

Tiger

Också tigercybimalen skapades för skyddsuppdrag. Den var en utmärkt livvakt. Det är en av de sällsyntaste cybimalsorterna, eftersom det fanns väldigt få tigrar kvar på jorden när cybertekniken upptäcktes. Därför måste en rollperson betala 70 bakgrundspoäng för att få en tiger.

GRUNDEGENSKAPER

STO	1T8+24	MST	2T6
INT	5	ITF	2T6+18
SMI	2T6+10		

Förflyttning: L7, S2
Skydd: Skinn 2 poäng
Färdigheter: Spåra 80%, Smyga 80%, Finna dolda ting 80%, Kamouflage 60%.
Naturliga vapen (MT): 1 Bett (55%, 4T10), 2 Klor (55%, 4T8)
Naturliga vapen (MT2): 1 Bett (rovdjur), 2 Klor
Sinnen: Bättre luktsinne än en människa.

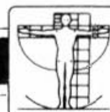
Utter

Uttern är ett djur som är hemmastatt både på torra land och under vatten. Uttercybimalen utvecklades för att kunna göra undersökningar under vattnet.

GRUNDEGENSKAPER

STO	1T2+2	MST	2T6
INT	5	ITF	2T6+15
SMI	2T6+10		

Förflyttning: L4, S4
Skydd: 0
Färdigheter: Spåra 70%.
Naturliga vapen (MT): 1 Bett (30%, 1T6)
Naturliga vapen (MT2): 1 Bett (allätare)
Sinnen: Bättre luktsinne än en människa. Kan se under vatten.



Djurformade robotar

När man under 2000-talet konstruerade robotar för olika ändamål, insåg ingenjörerna vid Sirius Cybernetics att naturen kunde ge dem förebilder. Djur är mycket väl anpassade till sin omgivning och till vad de ägnar sig åt. När man därför hade definierat en viss robots syfte och användningsområde, kunde man använda ett djur med likartad hemmiljö och beteende som riktlinje vid konstruktionen. En sådan robot kallades en anibot. Ett exempel på dessa är ranyhyn i Mutant 2. De hade sin förebilds form, men var inte så lika så att man kunde förväxla dem. En sådan konstruktion skulle vara mycket dyr och för det mesta helt onödig. Sålunda kan man för det mesta se att en anibot är en maskin. Vissa modeller, som hade mycket speciella syften, var dock intill förväxling lika sin förebild.

En anibot har en begränsad intelligens, helt inriktad på dess syfte. Dess mentala funktioner är gjorda så att den ska kunna utföra sitt jobb på ett bra sätt. Därför kan en anibot sällan utföra uppgifter som ligger helt utanför dess funktion. Aniboten är mycket lydig, begriper alla order som yttras klart och redigt på Interlingua, och kan tala. Men dess språkliga förmåga är begränsad till dess användningsområde och den har ett begränsat ordförråd. Vidare har de flesta aniboter inbyggd radioutrustning med en räckvidd på ca 30 km.

En anibot är programmerad att erkänna den människa som först aktiverade dess robothjärna, som sin herre och ägare. För att erkänna en ny ägare måste dess hjärna tömmas på alla minnen och börja ett nytt liv. Denna nollställning tar inte bort anibotens funktionsprogram, utan endast de minnen den har fått sedan den aktiverades. Denna nollställning är viktig för att bevara den personliga integriteten för den tidigare ägaren. Aniboten kan inte tala om saker den har gjort hos denne. Nollställningen och omprogrammeringen till en ny ägare kan utföras av en person med färdigheten Datorprogrammering.

Apa

Apaniboten liknar närmast en markatta och utvecklades för att kunna utföra reparationer på svåråtkomliga platser. Den har sex extremiteter som alla kan användas som armar och/eller ben. Dess händer kan förses med olika specialverktyg beroende på vad den ska göra. Den har också inbyggd strålkastare.

GRUNDEGENSKAPER

STY	5	SMI	30	UTB	7
INT	5	STO	1	MST	14
PER	–	FYS	10	ITF	20

Lydnad: (90-INT)%
Skydd: 0
Förflyttning: L2
Färdigheter:
Vapen: Den är nomalt obeväpnad, men kan utrustas med en injektionsspruta.

Haj

Denna anibot utvecklades av den stortyska flottan som ett vapen mot fientliga dykare. Den försågs med en stark hud, ett välutvecklat sonarsystem och kraftiga käkar som kan bita igenom även en kevlarförstärkt dykardräkt. Lyckligtvis är dessa aniboter sällsynta, då det totalt kanske tillverkades 100 stycken.

GRUNDEGENSKAPER

STY	50	SMI	20	UTB	2
INT	5	STO	35	MST	14
PER	–	FYS	20	ITF	20

Lydnad: (90-INT)%
Skydd: 14 p
Förflyttning: S20
Färdigheter: Spåra 120%, Finna dolda ting 120%, Upptäcka fara 95%.

Vapen	GC	Skada
1 Bett	75%	11T10
1 Ramning	75%	11T8

Hund

Hundaniboten utvecklades för övervakningsuppdrag och försågs därför med en uppsjö sofistikerade detektorer, både när det gällde lukt, ljud och synintryck. Hunden har IR-syn, ljusförstärkare, svagljudsmikrofoner, ultraljudsmikrofoner (upp till 400 kHz) och en gasanalysator. Dess huvudsyssla brukade vara att patrullera ett visst område och informera en larmcentral om vad den såg. Däremot var den inte särskilt bra på att slåss själv.

GRUNDEGENSKAPER

STY	10	SMI	20	UTB	5
INT	5	STO	6	MST	10
PER	–	FYS	10	ITF	25

Lydnad: (90-INT)%
Skydd: Plåt 2 poäng
Förflyttning: L15
Färdigheter: Spåra 150%, Lyssna 150%, Upptäcka fara 150%, Finna dolda ting 150%

Vapen	GC	Skada
1 Bett	35%	1T8

Säl

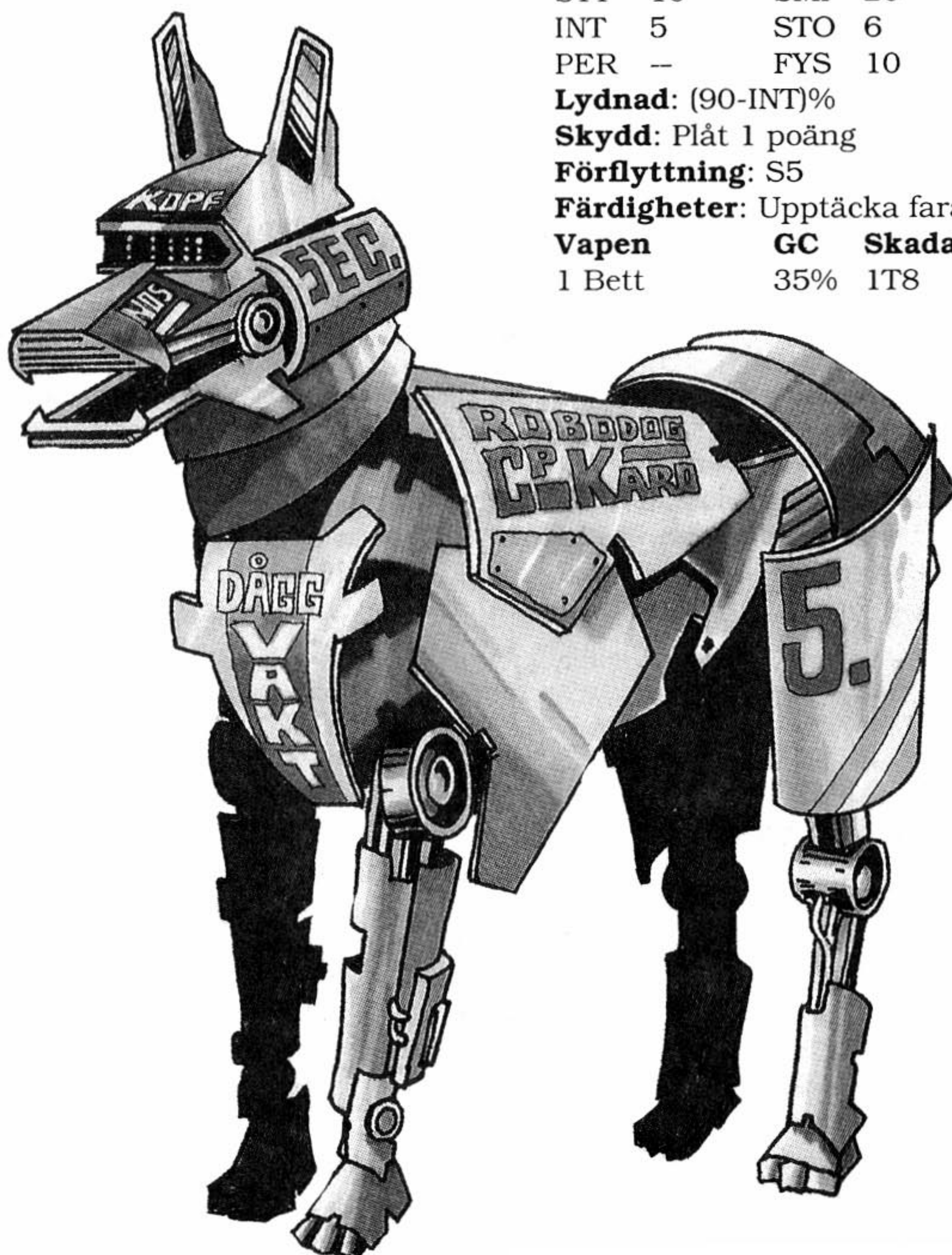
Denna anibot utvecklades för undervattensarbete. Till formen liknar den en säl, men den har en del utrustning som sälar saknar. I dess bröstkorg finns två utskjutbara "armar" med "händer". Den använder ett avancerat sonarsystem för att orientera sig under vatten. Till skillnad från en vanlig säl kan aniboten inte ta sig fram för egen maskin på torra land.

GRUNDEGENSKAPER

STY	10	SMI	20	UTB	5
INT	5	STO	6	MST	10
PER	--	FYS	10	ITF	25

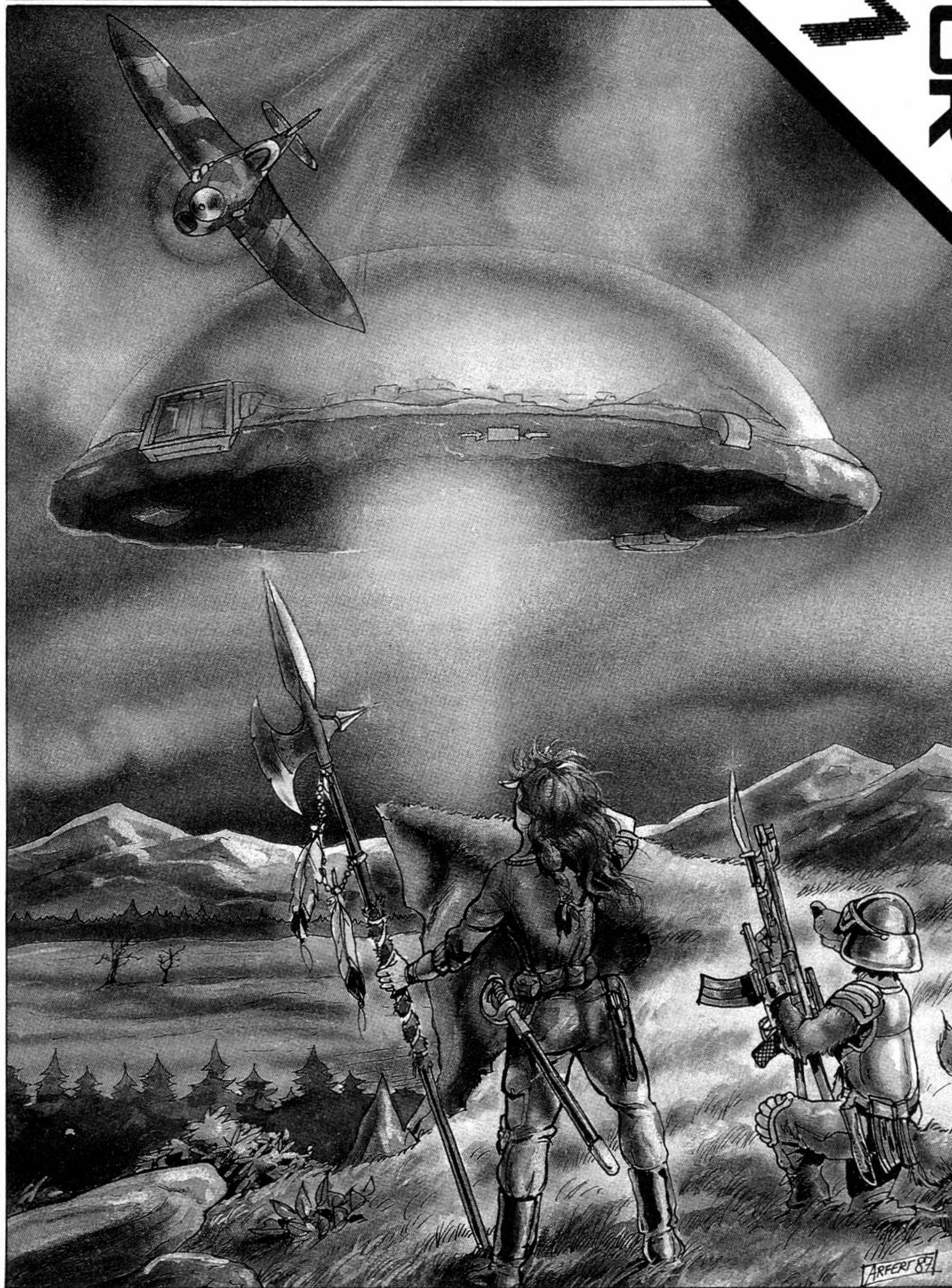
Lydnad: (90-INT)%
Skydd: Plåt 1 poäng
Förflyttning: S5
Färdigheter: Upptäcka fara 75%

Vapen	GC	Skada
1 Bett	35%	1T8



Den Flygande Holländaren

SEKTOR 7



Inledning

I detta kapitel finns en beskrivning av vad som förmodligen är världens största fynd: en flygande ö. Hela detta kapitel bör endast läsas av spelledare; om en spelare läser det kommer nöjet av att utforska denna mystiska plats att helt försvinna.

Ön är både en plats och ett gigantiskt föremål och vi kan inte beskriva allt den innehåller; en sådan handbok skulle bli hundratals sidor tjock. Du får alltså en mycket översiktlig skildring och måste vara beredd att själv fylla i alla de detaljer som du tycker saknas. När det gäller högteknologiska fynd står det dig fritt att lägga in sådana som du tycker är rimliga. Läs dock noga om bakgrunden så att du får ett begrepp om varför ön finns och vilka föremål dess konstruktörer skulle kunna tänkas ta med sig.

När du låter en spelargrupp ge sig iväg för att besöka den svävande ön, bör gruppen innehålla minst en NFM eller robot. Sådana rollpersoner kan förstå sig på vad som finns på ön och slipper bli helt ställda inför vad de möter. Om en grupp barbarer skulle hamna där skulle de nog bara skaka på huvudet, bedövade av alla märkliga saker de ser.

Bakgrund

När pesten härjade som vildast och enklaverna stred mot varandra, försökte människorna fly från den hotande undergången på olika sätt. Vissa lät frysa ner sig i hopp om att vakna upp i en drägligare framtid. Andra, likt besättingen på Queen Elizabeth IV och King's Own Airborne Dragoons *(se MT 2 för en beskrivning av detta båtfolk)*, flydde ut till platser dit eländet inte kunde nå.

Vid Berkeley-universitetet i Kalifornien beslöt ledningen att man skulle göra en sista satsning för att försöka rädda kunskap och civilisation åt framtiden. Man skulle fly åt ett helt nytt håll: uppåt. Med hjälp av det senaste inom teknologin, framsteg som var helt okända på andra håll i världen och delvis obegripliga för de vetenskapsmän som hade upptäckt dem, skulle man bygga en flygande ö. Den skulle bli den säkra tillflyktsorten.

Under många år slet vetenskapsmännen, teknikerna och robotarna vid universitet. Projektet slutfördes och den flygande ön *America* stod redo. Den hölls uppe av en fusionsdriven antigravitationsmotor av unikt slag och var utrustad med den mest avancerade utrustning som stod att tillgå. *America* styrdes av Dawn, en toppmodern stordator, utrustad med artificiell intelligens och programmerad att ta hand om sina passagerare på alla de sätt.

Besättningen och passagerarna klev ombord på sitt nya hem, och det lyfte för att föra dem till säkerheten långt ovan den katastrofhärjade jordytan. Men genom ren otur var en av passagerna smittad med en dödlig sjukdom. En våldsam epidemi bröt ut ombord och dödade alla människor. Redan efter ett år fanns det endast robotar och djur kvar ombord.

Dawn var programmerad att kunna sköta *America* utan mänskligt bistånd. Hon kunde, med hjälp av alla de robotar som stod under hennes kontroll, utföra alla de reparationer, ombyggnader och andra sysslor som krävdes för att hålla *America* flygande. Teoretiskt sätt skulle ön kunna sväva fram över världen i tusentals år, medan den drev omkring på jetströmmarna. Seklerna gick medan alla maskinell intelligens ombord höll *America* i toppskick. Dawn väntade på att människorna skulle återkomma, så att hon skulle kunna uppfylla sina plikter och ta hand om dem på alla de sätt och se till att de kunde leva ett lyckligt och bekymmersfritt liv.

På jordens yta försjönk de överlevande i ett djupt barbari som de gradvis började återhämta sig från. Synen av *America* som ljudlöst drev fram över skyn injagande undran och rädsla i deras enkla sinnen. En del trodde att ön var ett paradis, fjärran från alla jordens problem. Andra såg den som ett hem för fördömda varelser, tvingade av sina dåd att för evigt färdas över jorden utan att få komma ner till den eller finna frid. De sistnämnda tankarna blev de mest utbredda i Europa och *America* gjorde insteg i folkloren som en variant på legenden om *Flygande Holländaren*. När *America* drev över ett land höll sig folk inomhus. Att träffas av dess skugga sågs som ett dåligt omen, och många



byar som drabbats av detta öde avfolkades när de skräckslagna invånarna flydde. Den vanligaste varianten av legenden, vilken rollpersonerna fick höra när de var små, lyder som följer:

Legenden

En gång i tiden fanns det ett rikt och mäktigt folk i det fjärran landet Ameris. De levde i ett fagert område där det aldrig var vinter. Solen sken året om. Jorden var bördig och gav rika skördar. Människorna ägde allt vad de behövde för att leva i välmåga. Men detta var inte nog för det folket. De kunde aldrig vila i sin strävan efter att bli rikare och mäktigare. De försökte tränga djupt ner i jorden för att utforska dess mysterier. De sände flygande farkoster högt ovanför världen för att upptäcka stjärnornas hemligheter. Allt vad de upptäckte utnyttjade de endast för själviska syften. De behandlade naturen så illa att jorden kved i smärta och ruskade på sig för att bli av med dem. Men inte ens det omen som jordens skakningar utgjorde förmådde påverka dem eller ändra deras sinnen.

Så kom den Onda Tiden, när de Fyra Ryttarna red fram över jorden och lämnade död och förintelse i sina spår. Naturen gjorde uppror och kämpade mot dem som vållat henne smärta. Folket i Ameris drabbades hårt. Vissa insåg sina misstag och gjorde bot och bättring. Andra sade i sitt högmod att de var mäktigare än både de Fyra Ryttarnas och naturens sammanlagda krafter och att de skulle kunna bemästra dem.

De högmodiga samlades på en plats som kallades Barkalid för att lägga sina planer. De beslöt att döda hela naturen för att skydda sig mot den och de började skapa de krafter och gifter som krävdes för detta. Men deras planer nådde de Fyra Ryttarnas öron. Dessa beslöt att bekämpa människorna i Barkalid. De galopperade med sina fruktansvärda riddjur till denna plats och hann fram innan de ondskefulla planerna hade fullbordats. De Fyra Ryttarna var mäktiga. Var och en hade hundra mäns styrka och när de arbetade tillsammans hade de tiotusen mäns styrka. De slet Barkalid ur marken och beredde sig att förstöra det.

Men de onda männens ledare ropade till dem och sade: "Vi fruktar inte er makt, Ryttare. Om ni förintar oss kommer vi att återvända från de dödas rike och fortsätta vår kamp. Vår makt är stor, och inte ens ni kan besegra oss."

Ryttarna skrattade, ty de visste att så mäktig var ingen människa. Men de onda männens ledare svor en dyr ed att oavsett vad som hände, skulle de fortsätta att kämpa för sin svarta dröms uppfyllande. De Fyra Ryttarna lade då en förbannelse över Barkalid. "Må så vara", sade de. "Vi ska förhindra detta." Runt Barkalid skapade de en glob av glas som var så stark att inget kunde tränga genom den. Sedan tog de Barkalid och kastade upp det i skyn. "Sväva nu där tills världen går under! Vi dömer er att för evigt vandra över jorden, utan möjlighet att åter vandra på hennes yta." Sedan den dagen svävar denna ö fram över världen, befolkad av ondskefulla, fördömda människor.

America

De människor som tog sin tillflykt till *America* utgjorde till stor del gräddan bland Nordamerikas hjärnor. Det rörde sig om framstående forskare vid de ledande universiteten och högskolorna på västkusten. De var inte nöjda med att enbart överleva, utan de ville också aktivt arbeta för att förändra den katastrofala situation som världen hade hamnat i. Därför utrustades *America* med omfattande anläggningar för forskning och studier. Man installerade otroligt avancerade forskningslaboratorier och byggde upp ett av världens mest omfattande databaserade bibliotek.

Ironiskt nog dog de alla innan de hann göra något överhuvud taget. Men centraldatorn, programmerad för att hjälpa och bistå dessa forskare, har vidmakthållit all den information och alla de forskningsresurser som installerades en gång för länge sedan i Berkeley.

Dawn

DFX-2230 var en av de mest avancerade datorer som konstruerades innan civilisationens fall. Den utvecklades från styr- och övervakningsdatorer, med målet att den skulle kunna sköta de flesta av *Americas* funktioner utan mänsklig hjälp. Det program för artificiell intelligens (AI) som utveckla-



des för att sköta dessa sysslor hade en utmärkt förmåga att tänka själv. Det har inte lika mycket kreativitet och fantasi som en människa, men är istället mer noggrant och förnuftigt. Eftersom programmet var banbrytande och förebådade en ny generation AI-program fick det namnet Dawn (gryning).

Datorprogrammen är uppdelade på flera nivåer. Dawn ligger överst och har en styrande funktion. Under henne finns flera separata, ointelligenta subsystem som är programmerade för att sköta vissa särskilda funktioner. T ex har varje fabrik varsitt styrprogram, och ytans natur sköts av eget program. Dawn övervakar och kontrollerar dessa och om något går fel eller om något sker som ligger utanför subsystemets kapacitet, kan hon ingripa och ställa det tillrätta med sin intelligens. Detta innebär att Dawn, när allt går som det ska, har relativt lite att göra, och om hon behöver ingripa mot något ovanligt kan hon koncentrera sig på det, utan att behöva bry sig om de rutinfunktioner som flyter smidigt. Räkna med att Dawn har INT och UTB 13, blixtsnabb reaktionsförmåga, ett perfekt minne och enorma mängder kunskap till sitt förfogande via sina databanker.

Eftersom många av de forskningsuppgifter som skulle utföras på Dawn, var antingen känsliga för störningar, eller farliga för en oskyddad omgivning, och eftersom många av de processer som Dawn sköter ombord på ön är direkt hälsovådliga, så programmerade man också in kraftfulla säkerhetsrutiner.

Americas säkerhetssystem sköts av ett program som kallas Heimdall, uppkallat efter den fornnordiske gud som vaktade regnbågsbron till Asgård. Detta program är inte intelligent på samma sätt som Dawn, utan har bara till syfte att förhindra att ön eller dess passagerare kommer till skada. T ex är det Heimdall som ger passage till högriskområden. Det identifierar människor med hjälp av röst-, näthinne- och fingeravtryck. Dawn har inte full kontroll över Heimdall, utan det hade endast öns sedan länge döde befälhavare. Detta innebär att även om spelarna på något märkligt sätt har övertygat Dawn att de bör få komma in i t ex ett biologiskt högrisklaboratorium, så kommer Heimdall att vägra öppna dörrarna.

För att kunna påverka Heimdall måste man använda vissa kodord ("override commands") som Dawn inte känner till och som spelarna inte kan få tillgång till. Detta innebär att rollpersonerna inte kan komma in i stora delar av öns innanmäte, t ex laboratorier och fabriker. De behärskar inte de korrekta kodorden och de finns heller inte i Heimdalls register över tillåtna besökare. Om det blir nödvändigt kommer Dawn tillsammans med Heimdall att tillgripa våld för att förhindra otilllåtna intrång. Öns säkerhet sätts alltid före invånarnas bekvämlighet eller nyfikenhet. Exakt hur varje spelledare vill utnyttja detta kan inte vi avgöra. Det är dock en utmärkt metod att hindra spelarna att få tag i viss utrustning eller förhindra passage till vissa områden. Heimdalls INT och UTB motsvarar ungefär 13, men programmet kan inte förstå eller påverkas av saker som ligger utanför dess kompetens.

Dawn programmerades för att ta hand om öns invånare på alla sätt: att hantera dess ekologi, att sköta de fabriker som försörjer invånarna, och att med robotar tillgodose deras behov av personlig service. Konstruktörernas ideal när det gällde det sistnämnda var det victorianska Storbritannien, där varje rik familj hade ett otal tjänare som skötte hushållets enklare sysslor. På *America* skulle varje familj ha betjänter, hushållerskor och liknande, fast i robotform.

Man programmerade in en mycket stark servicefunktion i Dawn. Eftersom alla mänskliga invånare dog ut strax efter det att *America* startade sin färd, drabbades Dawn av problem som om de gällde människor skulle kallas psykologiska. Datorn var helt enkelt inte förmögen att uppfylla en av sina viktigaste syften. Dawn "längtade" genom seklerna efter människor att ta hand om, och nu när äventyrarna kommer till *America* så har datorn äntligen fått en möjlighet.

Eftersom hela *Americas* syfte var att för undkomma och sedan återskapa civilisationen gjorde konstruktörerna också Dawn medveten om detta. Hon har därför under seklernas lopp försökt utforska världen omkring sig med sina olika robotenheter och har samlat in information till sina databankar, så att den sedan ska kunna användas av vetenskapsmän i strävan att återbygga civilisationen.





Dawn och Heimdall har 120% *(MT2:eller E)* i alla färdigheter, undantaget följande: Akrobatik, Bluff, Fickstöld, Förfalskning, Förklädnad, Ilmarsch, Köpslå, Muta, Rida, Simma, Skidor, Skridskoåkning, Undre världen. De kan tala, läsa och skriva följande språk på nivå E: interlingua (det forna världsspråket som talas av robotar och NFM), engelska, franska, spanska, tyska, ryska, arabiska och esperanto. (Men de kan inte skandiska, det språk som förmodligen är modersmål hos majoriteten av spelarnas rollpersoner.)

Detta innebär att alla de robotar som direktstyrs av Dawn eller Heimdall har tillgång till dessa färdigheter utöver de som är inbyggda i robothjärnan.

Databibliotek

Däremot har alla invånare fri tillgång till Dawns biblioteksprogram. Detta innebär att alla NFM och liknande rollpersoner, som kan hantera datorterminaler, enkelt och smidigt kan komma åt mycket information. Sådana terminaler finns på massor av platser. Det finns i princip en i varje rum, oavsett vilken byggnad det rör sig om, eftersom det samtidigt är ett lika viktigt kommunikationsredskap; man har slagit samman datorterminalen med bildtelefonen. Det finns även bärbara terminaler som fungerar via radio, likt 1900-talets mobiltelefoner.

Spelledaren måste då tänka på att informationen huvudsakligen programmerades in under den tid då *America* byggdes. Den är därför till stora delar föråldrad. *America* har visserligen flugit över världen och Dawn har då haft möjlighet att uppdatera sina databankar, men denna uppdatering är inte komplett. Dawn har förmodligen en relativt klar bild av världens förändrade geografi, flora och fauna, men när det gäller nutida historia och politik så är datorn helt okunnig. Väldigt mycket information är helt obegriplig för rollpersonerna eftersom den är alltför avancerad för dem; databasen är ju avsedd för forskning i vetenskapens frontlinje, där världens främsta hjärnor kämpar. Ingen av spelarnas rollpersoner lär vara av det slaget, även om det är en NFM eller robot.

Databankerna kan ge information om hur högteknologiska föremål fungerar, men detta är inte detsamma som att *lära ut* hur de fungerar. Det är en stor skillnad på t ex att läsa om hur man kör bil och att verkligen göra det. Inlästa, teoretiska kunskaper kan aldrig ersätta praktiska erfarenheter, och en

rollperson bör därför inte kunna utnyttja datorn för att lära sig nya eller förbättra existerande färdigheter.

Dawn kan i viss mån fungera som lärare. Hon kan undervisa i baskunskaper, t ex läsning och räkning. Eftersom rollpersonerna för det mesta inte kan någon engelska från 2000-talet kommer i så fall börja med att lära dem detta, d v s på samma nivå på ett barn i åldern 5-6 år. Det lär ta några år innan de har lärt sig läsa och skriva detta språk så tillfredsställande att de kan börja med högre studier. Dawn kan också undervisa i rent teoretiska ämnen, t ex integralkalkyl, statistiska metoder inom kvantfysiken eller medeltidens historia, men den praktiska nyttan av sådana kunskaper är mycket begränsad i Mutants värld och det tar ganska många år av förberedelser innan hon är beredd att undervisa rollpersonerna i så avancerade ämnen. När det gäller praktiska ämnen, t ex hur man reparererar en maskin, ansåg *Americas* kunstruktörer att människor skulle vara betydligt bättre lärare, eftersom Dawn har svårt att förstå den mänskliga inlärningsprocessen. Man programmerade sålunda inte in några kunskaper för detta slags undervisning.

I alla situationer är det spelledaren som har fullständig kontroll över vilken information rollpersonerna hittar i databankerna. Om det finns något de inte bör få veta så är det bara säga att de inte finner den, även om de söker länge och väl. De kanske inte letar under rätt uppslagsord.

Markytans geografi

America är en ellipsformad platta, 3000 meter lång och 1800 meter bred, vilket ger en areal på 4200 hektar. Plattan är 100 meter tjock och täckt av ett tio meters jordlager. Över plattan välver sig en genomskinlig dom som är cirka 120 meter hög.

Americas planerade mänskliga befolkning var 7.000 personer och ön utrustades med ca 10.000 robotar för att tjäna dessa. För att göra livet så tilltalande som möjligt för dess befolkning strävade konstruktörerna efter att göra miljön så positiv och pastoral som möjligt. Ön fick subtropiskt klimat, jämförbart med Kalifornien eller Sydfrankrike. Man strävade också efter att ge ön en tilltalande, men för människor ofarlig ekologi. Därför byggde man upp flera typer av terräng: skog, berg och fält, vilka befolkades med en hel del av de djur som hörde hemma i motsvarande miljö.

Runt hela plattan sträcker sig Greenhills, en kedja låga, sammanhängande kullar som tar bort känslan av "världens kant". De skänker *America* en mer naturlig "horisontlinje".

På *Americas* norra ände byggde man ett ihåligt berg, Mount Evergreen. Bergets inre utnyttjas till verkstäder och serviceanläggningar, medan dess yttre fick utseendet av ett urberg, sparsamt bevuxet med pinje. Berget har två toppar, Eagle Peak och Star Peak, båda ca 100 meter över plattans plan. På Mount Evergreen och Greenhills finns en del djurliv, t ex rovfåglar, fladdermöss och stenbockar.

Sydväst om Mount Evergreen anlade man Unicorn Woods, där man planterade ek, bok, lind och andra lövträd. I skogen lever bl a mårdar, ekorrar, flygekorrar, vildhundar, enhörningar, pegaser (se MT2), sorkar, småfåglar och liknande djur.

Från Mount Evergreen faller ett vattenfall, Rapid Falls, ner i Silver Lake, en ca 30 meter djup sjö, utrustad med fritidsanläggningar och badstrand. Bakom vattenfallet finns en romantisk grotta, konstruerat enligt de Hollywood-ideal som präglade Americas upphovsmän. Från Silver Lake rinner Sapphire Stream mot Emerald Lake, på öns södra del. Från Emerald Lake går sedan en tunnel till Mount Evergreen, där vattnet pumpas upp och flödar ut genom Rapid Falls. I sjösystemet finns sötvattensfiskar av olika slag, tex aborre, mört, löja och gädda, samt uttrar.

Runt Emerald Lake ligger Oakhome, öns tätortsbebyggelse. Den består av tre- och fyravånings bostadshus och offentliga byggnader av olika slag, t ex bibliotek, biografer, teatrar, skolor och administrationslokaler. Arbetsplatserna ligger främst under jord. Staden har även ett underjordiskt kommunikationsnät för persontransporter, bestående av rullbanor i tunnlar. Eftersom *Ameri-*



ca har en relativt liten yta beslöt konstruktörerna att all transport på markytan kunde ske till fots eller med cykel. Det byggdes inga normala vägar, utan bara stigar som på ett naturligt sätt smälter in i landskapet. Oakhome är rikt på grönområden och är konstruerat för att vara estetiskt tilltalande.

De resterande området, främst *Americas* centrala delar, består av öppet fält- och parklandskap, där villor och småhus ligger utspridda. Detta område utnyttjas delvis till trädgårdsskötsel och annan jordbruksverksamhet. Där finner man många av de djur som också befolkar Unicorn Woods, men även en del andra, t ex präriehundar och dvärgponnyer.

Förutom dessa högre djur kryllar det av primitivare varelser, t ex insekter, ödlor, icke-giftiga ormar, grodor och småkryp av otaliga slag, vilka alla behövs för att upprätthålla den ekologiska balansen. Man har dock undvikit att få med ett antal problematiska djur som normalt följer människan varthelst hon beger sig, t ex bruna och svarta råttor, kackerlackor och kaniner.

Dawn är programmerad att upprätthålla den ekologiska balansen genom att se till att rovdjuren kan hålla växtätarnas antal under kontroll. Som arbetsredskap har hon ett antal djurskötarrobotar. Vidare är alla djurarterna genmanipulerade för att ha lägre fruktsamhet än normalt. *Americas* miljö är mindre fientlig än jordytan, så detta var nödvändigt för att undvika explosiv tillväxt av djurpopulationerna.

Sedan människorna dog ut har Dawn tillåtit en begränsad tillväxt av djurpopulationen så att de ekologiska resurserna, som ursprungligen var reserverade för människorna, kan utnyttjas på ett förnuftigt sätt. Sålunda kan en jägare finna byte överallt. Djuren fruktar inte nytillkomna besökare, eftersom dessa är helt okända varelser.

De djur- och växtarter som befolkar *America* var noggrant utvalda för att vara ofarliga för människor. De var med få undantag naturliga, omuterade varelser. Och eftersom ön lyckades undfly katastrofen så uppstod inga andra mutationer av det slag som drabbades jordytan. Man kan betrakta ön som ett slags zoologiskt museum, där många arter som har dött ut på jordytan lever kvar.

Underjordens geografi

Americas 100 meter tjocka platta är mycket innehållsrik. Där finns Dawns hjärna, som styr det mesta som sker på ön, uppställningsplatser för de fordon som kan lämna *America*, helautomatiska fabriker, vilka tillverkar livsmedel och annat befolkningen behöver för att överleva, den fusionsreaktor av Tokamak-typ som producerar all nödvändig energi, reaktorns vattentankar och de gigantiska antigravitationsaggregat som håller *America* svävande. En stor del av dessa anläggningar kan inte besökas av levande varelser. Endast Dawn och hennes specialkonstruerade arbetsrobotar kan ta sig dit.

Närmast ytan, precis under jordlagret, löper ett kommunikationssystem som gör det möjligt att nå de flesta punkter på ytan. Det består av ett tunnelnät i vilket det löper rullband. Uppgångar från detta finns i varje byggnad på hela ön, samt på många andra ställen. Genom detta nätverk kommer man till de hangarer som finns längs öns sidor.

En våning längre ner ligger de fabriker som försörjer ön. Här tillverkas allehanda nyttoföremål, t ex livsmedel, kläder, maskiner, robotar och fordon. Hit äger normalt inga människor tillträde. Under denna nivå finns antigravitationsenheterna, reaktorn och vattentankarna.

Här ligger också de flesta av invånarnas arbetsplatser. *America* planerades av forskare för att vara en tillflyktsort undan jordytans elände, men också för att ge en möjlighet att undanröja eländet. Forskarna var personer som hade människosläktets välgång främst i sina tankar. Därför utrustades den flygande ön med ofantliga forskningsresurser i form av laboratorier och verkstäder. Tanken var att de robotar som fanns ombord skulle ta hand om tillvarons banala ting, medan vetenskapsmännen koncentrerade sig på att tränga djupare in i verklighetens mysterier.

Oakhome

Oakhome är byggt efter en koncentrisk modell. Ytterst ligger trevånings bostadshus

Oakhome

med lägenheter i olika storlekar, där ungefär 3000 personer kan bo. Här finns också daghem och förskolor. Nästa ring består av affärs- och administrationsbyggnader i fyra våningar. Man har en mängd butiker som säljer specialiserade varusortiment. Här finner man också sådana inrättningar som frisörer, pubar och restauranger. Denna del är uppdelad i 50 tårtbitsliknande delar, som avgränsas av cykelbanor. Dessa 50 cykelbanor är uppkallade efter de amerikanska delstaterna, i bokstavsordning medurs från Alabama Street till Wyoming Street. De bildar "ekrar" i det "hjul" som Oakhome utgör.

I den innersta ringen, vid Emerald Lake, finner man de lokaler som ska kunna ta emot en stor mängd människor samtidigt, t ex Stadshuset (en förminskad kopia av Capitolium), borgmästarens residens (en kopia av Vita Huset), Teatern, Centralbiblioteket, Universitetet, Sjukhuset, skolor, biografer, kyrka, synagoga och idrottsanläggningar



(simhall, tennisbana, sporthall, arenor för friidrott, amerikansk fotboll och baseball). Dessa byggnader har ett mycket varierande utseende. Runt själva Emerald Lake går en mycket vacker strandpromenad, där man kan finna glasskiosker, hamburgerbarer och liknande. I sjöns mitt reser sig en mycket välgjord kopia av Frihetsgudinnan mot skyn. Den är något mindre än originalet.

På många ställen i staden finner man små parker, lekplatser och grönområden. Man har strävat efter ett grönskande utseende, så träd och buskar finns ofta vid torg och längs gator. Överhuvudtaget ger Oakhome ett mycket mer idylliskt utseende än de flesta småstäder, eftersom den saknar biltrafik. Vägarna är anpassade så att två cyklister kan mötas utan problem, och det finns inga parkeringsplatser eller trafikljus.

Den mesta personal som bemannar försäljningsställen och serviceinrättningar består av människoliknande robotar. Tanken var att robotar skulle sköta grovgörat, medan människor ägnade sig åt att ta hand om varandra, t ex som läkare, lärare och psykologer.

När man rör sig inom Oakhome gör man det till fots eller på cykel. Alla gator är gågator, men de är utrustade med maglevnät så att att fordon, t ex ambulanser, ska kunna ta sig fram om det skulle vara nödvändigt. Om man inte önskar röra sig till fots finns det ett underjordiskt system med rullbanor som förbinder alla byggnader med varandra.

Stadskärnan

Här beskrivs de viktigaste byggnaderna i stadskärnen kortfattat. Det finns ju inte utrymme att beskriva varje rum för sig. SL måste vara redo att improvisera vid behov.

1. BORGMÄSTARENS RESIDENS

Denna byggnad är en exakt kopia av Vita Huset, undantaget att alla emblem som har med Förenta Staternas president att göra är ersatta med *Americas* eget emblem. Här skulle borgmästaren och hans förvaltning residera. Han skulle väljas vart fjärde år.

Biografernas filmer lagras elektroniskt i Dawn; det finns ingen anledning att använda celluloid eller motsvarande material. Dawns bibliotek består av tusentals spel- och faktafilmer, som kan väljas från ett omfattande kartotek. Man har kopior på goda filmer alltifrån konstens barndom vid 1900-talets begynnelse till dess katastrofen drabbade jorden.

Byggnaden innehåller dels en lägenhet för borgmästaren och hans familj, och dels administrationslokaler.

2. STADSHUSET

Capitolium i Washington DC var Kongressens byggnad. *Americas* konstruktörer lät därför tillverka en liknande byggnad i mindre format som säte för stadsfullmäktige (City Council). Dess 63 ledamöter skulle väljas vart fjärde år. Till deras möten byggde man en stor plenisal. Här ligger också *Americas* domstol. I övrigt finns här kontors- och konferensutrymmen.

3. KULTURCENTRUM

I denna sexvåningsbyggnad, en av de högsta i staden, ryms teatersalonger, konserthallar, biografer, gallerier och arbetslokaler för konstnärer. Bottenvåningen innehåller den största teatersalongen. Här kan man finna all möjlig slags teaterrekvisita, musikinstrument och konstnärsvektyg.

4. CENTRALBIBLIOTEKET

För att påminna om de klassiska idealen lät man uppföra centralbibilioteket i grekisk stil. På två stenplattor invid ingången lät man gravera in Förenta Staternas självständighetsförklaring och konstitution, som en ständig påminnelse till *Americas* invånare om det förflutnas ideal som man strävade efter att hålla levande.

Här finns miljontals volymer skönlitteratur och facklitteratur lagrade elektroniskt. Man ansträngde sig om att ha en så omfattande samling som möjligt. Det finns även en del gamla böcker tryckta på tradtionellt sätt på papper, men eftersom de tar upp så stor plats fick man nöja sig med några enstaka dyrgripar. Den som så önskar kan för en mindre avgift få en bok lasertryckt på ett billigt papper, så att han äger en personlig kopia.

Biblioteket sköts av Dawn och hon kommer att försöka hjälpa rollpersonerna så gott hon kan med att hitta material. Proble-

met är att det mesta av litteraturen är antingen ointressant eller ligger långt över rollpersonernas kunskaper.

5. UNIVERSITETET

De delar av universitet som ligger över mark är huvudsakligen till för undervisning och administration. Alla laboratorier och forskningsanläggningar placerades under marken.

6. SJUKHUSET

För att göra miljön så hemtrevlig som möjlig för patienterna undvek man i så stor utsträckning som möjligt den traditionella sjukhusarkitekturen. Man försökte ge ett öppet, färgglatt och positivt intryck istället. Sjukhuset är utrustat för att kunna ta hand om alla upptänkliga kroppsliga och själsliga sjukdomar som konstruktörerna kände till. De moderna sjukdomar som har uppstått i samband med eller efter Pesten kan dess utrustning i många fall inte ta hand, helt enkelt därför att de är okända för Dawn.

7. ARENAN

För amerikaner är de två sporterna amerikansk fotboll och baseboll något nästintill heligt. Därför lät man bygga denna toppmoderna arena, huvudsakligen för dessa ändamål. Men den är också utrustad för friidrott och vanlig fotboll.

8. KYRKAN

Alla kristna samfund skulle dela på denna kyrkobyggnad, och den är därför inredd i en tämligen neutral, klassisk stil. Inuti har den två kyrkorum, ett katolskt och protestantiskt. Den katolska delen har en imponerande orgel som är byggt enligt de urgamla principerna och faktiskt drivs med luft.

9. SYNAGOGAN

För öns judiska invånare lät man bygga denna synagoga. I USA var den judiska minoriteten proportionellt sett mycket större än i t ex Sverige. Vidare var den vida överrepresenterad bland de intellektuella där. Detta gjorde det motiverat att bygga en separat synagoga.

10. SPORTHALLEN

Här finns en tjugofemmetersbassäng, samt banor och utrymmen för basketboll, handboll, badminton, tennis, squash, bordtennis, pistolskytte och bågskytte. Här finns det idrottsredskap av olika slag som rollpersonerna kan hitta. Förmodligen är de mest intresserade av vapen, och här finns faktiskt en del pilbågar och pistoler avsedda för tävlingsbruk.

11. STORTORGET

Mitt på Stortorget finns en kopia av Liberty Bell, en tornklocka som hade anknytning till Amerikanska Revolutionen. Vidare finns statyer av George Washington, Thomas Jefferson och Abraham Lincoln, vilka alla tre var viktiga förgrundsgestalter i i USAs förflutna.

12. CENTRALPARKEN

Denna anläggning är öppen och ganska plan, med mycket gräsmattor och många fontäner, lekplatser och plaskdammar.

13. LILLA PARKEN

Denna park är tät, med många kullar, träddungar och buskar.

Mount Evergreens innanmäte

Detta bergs insida är ihåligt och här finns ett stort antal anläggningar av olika slag. Här förvaras alla de servicerobotar som inte utnyttjas för tillfället och Dawns reparationsverkstäder ligger härinne. Rollpersonerna lär knappast få chansen att komma in.

Fängelset

Inne i Mount Evergreen ligger också *Americas* fängelse. Konstruktörerna förutsåg att man skulle kunna behöva spärra in enstaka invånare under kortare eller längre perioder. Fängelset liknar inte riktigt de fängelser vi är vana vid, utan bygger på högteknologi.

Alla dörrar och väggar in fängelset är byggda av stål. En dörr tål 200 KP innan man kan tränga igenom den.

ENTRÉ

Här granskas alla besökare av en Buddyrobot och de som som inte har någonting här att göra avvisas obönhörligen.



VAKTRUM

Detta rum är satt åt sidan för eventuella mänskliga vakter. Nu finns det inga sådana, men rummet innehåller två britsar, ett skrivbord och lite kontorsmaterial av olika slag.

ROBOTVAKTER

Det finns hela tiden en Buddy-robot vid entrén och den ska ta itu med eventuella disciplinproblem i fängelset. Den kan tillkalla kolleger vid behov och i nödsituationer kan Heimdal skicka en eller flera Breaker-robotar genom porten in till bergets innanmäte.

FÅNGRUM

Fångarna hålls inspärrade i osynliga "kraftfältsburar", vilka svävar på olika höjd i luften. Varje bur är ca 2 x 2 x 2 meter och skapas av varsin projektor som sitter i väggen. Kraftfältet är mjukt så man sover bekvämt på det. Det släpper också igenom gaser, så att fången inte drabbas av syrebrist. Kraftfältet är genomskinligt under dagtid, så att fångarna kan se ut och de kan också prata med varandra. På natten förmörkas väggarna så att buren blir ett privat utrymme.

Mat och dryck serveras med regelbunda mellanrum via ett par slangar som kommer ut ur taket och som skjuts in i buren när det är dags att äta. Toalettproblem har lösts på följande sätt. När datorn inser att fången behöver utnyttja toaletten, sänks hans bur ner över den toalettstol som står i ett hörn och burens väggar förmörkas. Fången kan då uträtta sina naturbehov och när han är klar återgår buren till sin normala höjd.

För att underhålla och undervisa fångarna finns det en storbildsvideo på ena väggen, där Dawn visar olika lämpliga filmer.

Det enda sättet att mot datorns vilja stänga av en bur är genom att skjuta söder dess projektor (tål 10 KP, skyddat av ett pansar med abs 15), där det sitter på väggen. När projektorn är förstörd upphör kraftfältet och fången faller handlöst till marken.

Varelser

För att ge den rätta, hemtrevliga känslan åt sin skapelse, beslöt *Americas* konstruktörer att förse sin ö med ett djurliv som var mer fantasieggande och romatiskt än verklighetens. Dessutom skulle djuren utgöra en nyttig genpool när man återvände till markytan



för att avla fram varelser som kunde klara sig där.

ENHÖRNING

Detta djur skapades genom genmanipulation av samma anledning som pegasen; vissa genforskare kombinerade sin forskningsiver med sina romantiska drömmar. De önskade förverkliga vissa av de djur som hade levt sitt liv enbart i människornas fantasier och besjungits av forna tiders barder.

Grundvalen för enhörningen var en vanlig ponny. Forskarna krympte den rejält i storlek, gjorde dess päls vit och utrustade den med ett spiralvridet horn i pannan. Vidare försågs enhörningen med mutationen Känna fiendskap, som den använder för att skydda sig.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	2T4	5
INT	1T6	4
SMI	2T6+20	27
MST	2T6	7

Förflyttning: L8
Skydd: 0
Färdigheter: Upptäcka fara 75%, Kamouflage 30%
Mutation: Känna fiendskap
Antal: 1T6

Attacker	GC	Skada
1 Hovspark	35%	1T6/1T8*
1 Stångning	15%	1T8

**Fram/bak*

DVÄRGPONNY

Detta är en variant av Shetlandsponny, särskilt anpassad till de klimatförhållanden som finns på *America*. Syftet med detta djur var att förse öns barn med ett kombinerat riddjur och lekkamrat.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	2T6+7	14
INT	1T6	4
SMI	2T6+8	15
MST	1T6	4

Förflyttning: L6
Skydd: 1 poäng skinn
Färdigheter: Upptäcka fara 75%, Kamouflage 60%
Antal: 1T4+4

Attacker	GC	Skada
1 Hovspark	35%	2T6/2T8*
1 Bett	15%	2T4

**Fram/bak*

VILDHUND

De hundar som togs med som husdjur ombord på *America* överlevde sina husbönder och förvildades. Ursprunligen fanns det flera olika raser, men de har smält samman till ett fläckigt, schäferliknande djur. Dawn ansåg att vildhundarna skulle utgöra ett värdefullt tillskott i ekologin och tillät en flock på ca 20 indvider att upprätta sitt revir i Unicorn Woods. Dessa djur kan utgöra en fara för intelligenta varelser, eftersom hundarna jagar all slags byte och inte fruktar intelligenta varelser.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	1T6+6	9
INT	1T6	4
SMI	2T6+20	27
MST	2T6	7

Förflyttning: L7, S1
Skydd: 1 poäng päls
Färdigheter: Spåra 90%, Smyga 50%, Hoppa 50%.
Antal: 1T20

Attacker	GC	Skada
1 Bett	40%	1T8

STENBOCKAR

Dessa djur lever i ett par flockar på Mount Evergreen. En stenbock liknar en stor get, med ovanligt kraftiga horn. De är skygga av naturen, men hannarna kommer att slåss för att skydda sin flock.

Grundegenskaper		Typvärde
STO	4T6	14
INT	1T6	4
SMI	2T6+25	32
MST	2T6	7

Förflyttning: L6
Skydd: 1 poäng päls
Färdigheter: Upptäcka fara 75%, Klättra 90%, Hoppa 90%.
Antal: 1T10

Attacker	GC	Skada
1 Stångning	30%	2T8



Soldaterna

Americas konstruktörer insåg att den dag när de, en gång i en avlägsen framtid, skulle återvända till jordens yta, skulle situationen där säkert vara barbarisk och brutal. Därför lät man genmanipulera fram en särskild sorts FMM för en soldatstyrka som skulle kunna sättas in i nödfall. Mutationerna var relativt begränsade och dessa FMM är till det yttre identiska med NFM. Allt mutationerna har gjort är att höja kroppens prestationsförmåga och sålunda grundegenskaperna till mer än vad som är möjligt för en IMM eller NFM. När man väl hade utvecklat denna välanpassade soldat lät man klona honom så att det blev sammanlagt 20 stycken. 16 av dem bildar två skyttegrupper om åtta man, medan de resterande fyra är i lednings- och reservfunktion. De 20 tränades i sitt yrke och frystes ner med samma teknik som användes för vanliga NFM.

Om *America* svävar i fara och Heimdalls säkerhetsrobotar inte kan eliminera faran kommer Heimdall att väcka upp soldaterna, sätta in dem i situationen och sända ut dem för att bekämpa fienden. De kommer att använda alla medel för att besegra och fördriva fienden med minsta möjliga skada på stationen. Detta innebär att de hellre förhandlar än förstör något, men tvekar inte att tillgripa kraftigt våld om det skulle vara nödvändigt. Den bästa lösningen ur soldaternas synvinkel är att fienden, utan våld, kan övertygas om att lämna *America*.

Alla soldaterna ser likadana ut, är välbyggda, resliga män i trettioårsåldern och har samma grundegenskaper och färdigheter (med vissa undantag). De är intelligenta människor med god stridsmoral *(MT2: 9)*. De är välmotiverade, eftersom de vet att de strider för att skydda sitt hem och sina kollegor. De lider dock inte av några självmordstendenser och kapitulerar därför när situationen är hopplös. När de strider använder de Dawn som samordningscentral, och hon håller dem ständigt informerade om vad hon vet om fiendens läge, utseende och beteende.

Deras färdigheter kanske verkar vara i bästa laget, med tanke på vad spelarnas rollpersoner kan, men tänk på att de som byggde *America* vara måna om att fram högsta möjliga kvalitet, eftersom de inte



kunde få kvantitet. De ville ha världens bästa soldater, och såg till att de fick vad de ville.

Persondata

MUTANT

Grundegenskaper

STY	20	STO	11
INT	14	FYS	20
PER	10	MST	20
SMI	25	KP	31

Förflyttning: 45 m/SR

Vapenfärdigheter: Stridskonst 225%, Dolk 225%, Gevär 225%, Pistol 225%, Maservapen 225%.

Andra färdigheter: Finna dolda ting 180%, Första hjälpen 70%, Hantera fällor 125%, Hoppa 225%, Gömma sig 140%, Klättra 225%, Simma 95%, Smyga 225%.

MUTANT 2

Grundegenskaper

STY	20	STO	11	UTB	10
INT	14	FYS	20	SB	1T6
PER	10	MST	20	KP	31
SMI	25	ITF	20	H-v	1

Förflyttning: 6,5 m/sg

Vapenfärdigheter: Stridskonst 18/225%, Dolk 18/225%, Gevär 18/225%, Pistol 18/ 225%, Maservapen 18/225%.

Andra färdigheter: Akrobatik* 10/C, Finna dolda ting 18/180%, Förhöra†20/140%, Första hjälpen 10/70%, Hantera fällor 10/ 125%, Hoppa 18/225%, Ilmarsch 18/180%, Kamouflage 18/140%, Klättra 18/225%, Läsa/skriva engelska 10/C, Orientering 14/ 140%, Radio-tele, Simma 16/E, Smyga 18/ 225%, Tala engelska 16/E, Upptäcka fara 18/180%, Utbrytarkonst 6/75%, Änterhake 10/125%.

**Denna färdighet har endast de 16 soldaterna i skyttegrupperna.*

†Denna färdighet har endast Sebastian.

Organisation

Skyttegrupp Alpha: Andrew, Marcus, David, Gideon, Jonathan, Nimrod, Lysander, gruppchef Julius.

Skyttegrupp Bravo: Bernard, Fredric, William, Harold, Charles, Edward, Henry, gruppchef Dwight.

Övriga: underrättelseperson George, förhörsledare Sebastian, ställföreträdande enhetschef John, enhetschef Alexander.

Beväpning: Soldaternas standardbeväpning är masergevär, maserpistol, tunga rekrustningar och handgranater av olika slag. De föredrar att använda vapen som vållar så liten skada som möjligt på miljön. Därför är maser mycket lämpligt eftersom det inte skadar föremål, utan bara levande varelser.

Teknologi

Magnetisk levitation

För att undvika slitage på markytan och det relativt tunna jordlagret utvecklade *Americas* konstruktörer en särskild teknik för förflyttning: magnetisk levitation, kallad maglev. I jorden ligger ett nätverk av supraledande kablar som genom elektricitet skapar ett magnetiskt fält. Alla fordon och robotar som rör sig på ytan är sedan utrustade med kraftiga elektromagneter som repellerar detta fält. Genom att manipulera sitt eget fält kan roboten eller fordonet förflytta sig ca 50 cm över markytan. Till skillnad från 1900-talets maglev är denna inte spårbunden, utan fordonet kan röra sig fritt åt alla håll i horisontell riktning. Däremot kan det inte ändra höjd i någon större utsträckning. Högsta flyghöjd är ungefär en meter. Maglevdriften är helt beroende av det magnetfält som alstras i marken och kan därför inte fungera utanför *America*.

De fåtaliga maglevfordonen är alla datorstyrda för att undvika trafikolyckor. Centraldatorn är utrustad med ett särskilt trafikledningssystem. Man styr fordonet genom att säga till den vart man vill åka eller genom att peka på en punkt på en elektronisk *America*-karta på instrumentbrädan.

Ekonomi

Ombord på *America* finns begränsade resurser. För att förhindra att resurserna skulle utnyttjas mer än vad de tål, utvecklade konstruktörerna ett ekonomiskt system. Pengar skulle inte förekomma i myntform, utan lagras på konton och all betalning skedde med plastkort. Alla medborgare garanterades mat, husrum, utbildning och läkarvård. Vad de önskade därutöver var de



tvungna att tjäna ihop till genom olika former av arbete. Den viktigaste löneskillnaden baserades inte på syssla utan på arbetstid.

Pengar var ändå av mindre betydelse ombord på *America* än vad den en gång hade varit på jorden, helt enkelt därför att det fanns färre varor eller tjänster att köpa. Mycket av det som funnits i världen kom aldrig med på *America*, t ex resor, bilar eller lantställen.

Prylar

Här och var ombord på Dawn kan man finna föremål som de forna ägarna har lämnat efter sig. Det kan i stort sett röra sig om vad som helst som en enskild person kan äga, t.ex. stereo- och videoutrustning, verktyg, plastbyggsatser och böcker. Spelledaren får själv avgöra vad spelarna hittar, och var någonstans. Tänk på att det rörde sig om välbeställda amerikaner.

Däremot är det ont om stora föremål, som bilar, eftersom de dels skulle vara helt onödiga och dels skulle ta upp alltför stor plats.

Robotar

Ombord på *America* finns massor av robotar. De flesta är specialiserade arbets- och servicerobotar som egentligen bara är sofistikerade verktyg, avpassade för särskilda ändamål. Det finns också en del vanliga robotar *(MT2: Calvin Standard)* och S2 AIR, vars syfte var att betjäna öns mänskliga besättning.

Slutligen lät man specialkonstruera några säkerhetsrobotar, eftersom man inte var helt nöjd med de modeller som redan existerade. Dessa två är Buddy, som sköter de reguljära polisuppdragen, och Arnold Breaker, som är en attackrobot som ska kunna bekämpa alla upptänkliga fiender.

SÄKERHETS- OCH POLISROBOT (MODELL 1) BUDDY

Buddy har en människoliknande form, men är klart igenkännbar som en maskin. Den används som patrullerande polis, ordningsvakt, sjukvårdare och vandrande terminal. För att vara lätt att upptäcka är den målad i ljusblått och orange. Dess två armar har händer med tre fingrar och en tumme. Till skillnad från människan har dessa bara två leder i stället för tre, men i gengäld större rörlighet.

Roboten är utrustad med värmekamera för att kunna se i mörker och en röstbildare för att kunna tala med omgivningen. Vidare har den första hjälpen-utrustning bestående av 5 regen I, 5 snabbgips, 10 sårspray med desinfektionsmedel, *(MT2: 3 Dormazol, 3 John Blund)*, samt plåster, bandage och liknande småsaker.

MUTANT

Grundegenskaper

STY	16	STO	13
INT	4*	FYS	10
PER	10	MST	20
SMI	14	KP	23

**Samma värde som Heimdall eller Dawn när den direktstyrs.*

Förflyttning: Maglev 50 m/SR

Vapenfärdigheter: Stridskonst/Självförsvar 75%, Gasgevär 75%, Bedövningspistol 75%.

Andra färdigheter: Reparation 40%(130%), Första hjälpen 40%(130%), Lyssna 115%, Finna dolda ting 115%. Värden inom parentes gäller när roboten är direktstyrd.

MUTANT 2

Grundegenskaper

STY	16	STO	13	UTB	2*
INT	4*	FYS	10	SB	2T6
PER	10	MST	20	KP	23
SMI	14	ITF	15	H-v	4

**Samma värde som Heimdall eller Dawn när den direktstyrs.*

Förflyttning: Maglev 10 m/sg

Vapenfärdigheter: Stridskonst 11/75%, Gasgevär 11/75%, Bedövningspistol 11/ 75%.

Andra färdigheter: Reparation 10/40% (130%), Första hjälpen 10/40%(130%), Lyssna 15/115%, Finna dolda ting 15/115%.

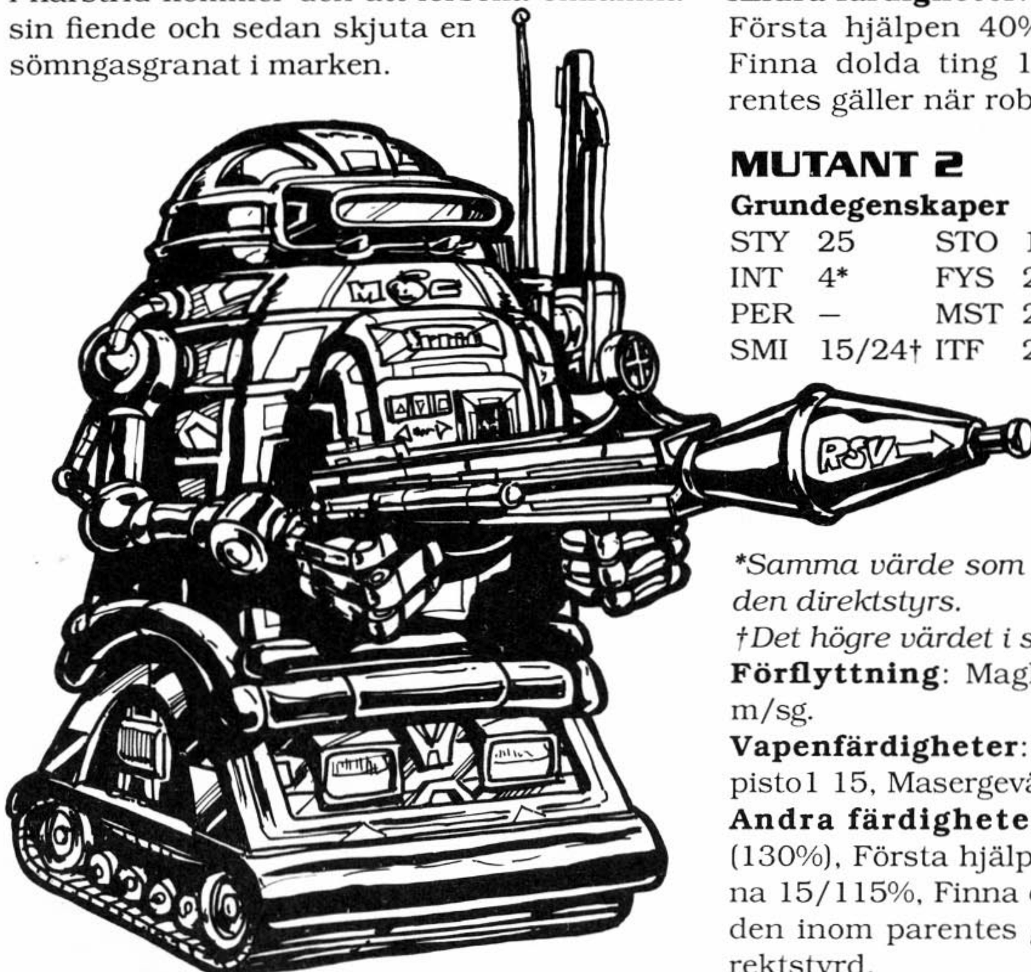
ÖVRIGT

Skydd: 2 poäng över hela kroppen.

Bestyckning: Bedövningspistol inbyggd i högerarmen och gasgevär inbyggt i vänsterarmen. Ett gasgevär fungerar exakt som en gaspistol, förutom att räckvidden är 100 meter och magasinet rymmer 4 sömngas- och 2 tårgasgranater. Bedövningspistolen har 10 laddningar i sitt batteri. Om roboten hamnar



i närstrid kommer den att försöka omfamna sin fiende och sedan skjuta en sömngasgranat i marken.



Arnold Breaker

Detta är den tuffaste stridsrobot som utvecklades före Katastrofen. Ombord på *America* finns 20 stycken som sätts in i yttersta nödfall. Ursprungligen konstruerades för att bekämpa Terminator-robotar.

En Breaker-robot är formad ungefär som en människa, men har inte mänskligt utseende. Den förflyttar sig normalt med maglev, men har ben och kan röra snabbt även av egen kraft.

MUTANT

Grundegenskaper

STY	25	STO	15
INT	4*	FYS	20
PER	–	MST	20
SMI	15/25†	KP	35

**Samma värde som Heimdall eller Dawn när den direktstyrs.*
†Det högre värdet i strid.

Förflyttning: Maglev 80 m/SR, till fots 50 m/SR.
Vapenfärdigheter: Stridskonst 180%, Gausspistol 195%, Masergevär 195%.
Andra färdigheter: Reparation 40%(130%), Första hjälpen 40%(130%), Lyssna 115%, Finna dolda ting 115%. Värden inom parentes gäller när roboten är direktstyrd.

MUTANT 2

Grundegenskaper

STY	25	STO	15	UTB	2*
INT	4*	FYS	20	SB	3T6
PER	–	MST	20	KP	35
SMI	15/24†	ITF	25	H-v	4

**Samma värde som Heimdall eller Dawn när den direktstyrs.*
†Det högre värdet i strid.

Förflyttning: Maglev 16 m/sg, till fots 10 m/sg.
Vapenfärdigheter: Stridskonst 15, Gausspistol 15, Masergevär 15.
Andra färdigheter: Reparation 10/40% (130%), Första hjälpen 10/40%(130%), Lyssna 15/115%, Finna dolda ting 15/115%. Värden inom parentes gäller när roboten är direktstyrd.

ÖVRIGT

Skydd: 10 poäng över hela kroppen.
Bestyckning: Gausspistol med 15-skottsmagasin i höger arm, masergevär i vänster arm. I varje hand finns tre 25 cm långa klor som roboten kan fälla ut från handryggen framåt. Vardera handen gör skada 1T3+3T6 med knytnävarna och 1T10+3T6 med klorna utfällda.

ULTRALÄTTA FLYGPLAN

En hobby som invånarna tog med sig till America var ultralätt-flygning. Sådana enmans flygfarkoster är lätta, långsamma och kräver bara små utrymmen, vilket gör att man kan flyga med dem under Americas glasdom. Hobbyn lockade de mer äventyrslystna bland öns passagerare, och tilläts därför som ett botemedel mot långtråkighet.

Ombord på *America* finns tio ultralätta plan vilka förvaras i flygklubbens hus i utkanten av Oakhome. Ultralätta plan beskrivs mer ingående på annan plats i detta häfte.



AMBULANS

America är utrustat med sex maglevdrivna ambulanser, som snabbt kan transportera olycksfall till sjukhuset. De är alla utrustade med två bårplatser, allehanda livsuppehållande utrustning och är helt datorstyrda.

SPITFIRE

I den hangar där spelarna landar kan de se något mycket märkligt: en Spitfire mk XIX, en fotospaningsversion av Andra Världskrigets mest eleganta jaktplan, målat på tidstroget maner. Detta är inte äkta vara, utan en replik. En av *Americas* invånare var flygfanatiker, och hade själv byggt denna kopia. Planet är bättre än originalet i många detaljer.

MT2: Den är utrustad med den sofistikerade navigerings-, kommunikations- och mörkerutrustning som anges på sidan MV20. Planet drivs av ett energipaket E. Energiförbrukningen är I = 1, II = 600 och III = 960. Energipaketet har 12.500 poäng uppladdat.

Spitfire mk XIXr har toppfart 700 km/h *(MT2: energiförbrukningsnivå III)*, då den förbrukar 960 EP/h, och ekonomifart 540 km/h *(MT2: nivå II)*, då den förbrukar 600 EP/h. Det är konstruerat för fotospaning och har en mängd toppmodern utrustning inmonterad i vingarna, vilken gör det möjligt att från hög höjd ta detaljerade elektroniska bilder av marken. Dessa bilder kan avläsas av piloten, lagras i planets dator och/eller sändas via radio till en mottagare någon annanstans.

Lastförmågan är begränsad till en pilot och 50 BEP utrustning som lastas omkring piloten. *(MT2: För att kunna flyga planet krävs Propellerplan 5 eller bättre.)* Planet är bara bestyckat för självförsvar; i höger vinge finns ett lasergevär inmonterat i en fast position. Dess pansar klarar kulor med upp till 13 mm kaliber. *(MT2: I flygstrid förbrukar planet energi på nivå III.)*

Det är relativt lätt att stjäla Spitfire-planet. Det räcker att man flyger ut med det när hangardörrarna är öppna.

Händelseutvecklingen vid ett besök

När äventyrarna närmar sig America öppnas en av öns hangarportar och flygfarkosten kan landa därinne. Hangaren är ett stort, lådformat utrymme, ca 100 meter brett, 500 meter djupt och 30 meter högt. Man kan alltså utan svårighet landa en helikopter eller





propellerplan inne i hangaren. Däremot kan det bli problem med jetplan.

När rollpersonerna stiger ut ser de en blinkande pil som pekar mot en hissdörr. De står under ständig observation av Dawn även om hon ännu inte avslöjar sin existens. Hissdörren är stängd när de kommer fram.

Heimdall vägrar att släppa ombord personer som är uppenbart beväpnade, t ex med gevär eller andra stora vapen. Därför kommer bara synbarligen obeväpnade personer att släppas in i hissen. Eventuella vapen måste alltså smugglas in i hemlighet, dolda t ex i klädseln. Detta begränsar drastiskt den arsenal som spelarna kan få med sig, till pistoler och liknande vapen.

När väl spelarna kommer upp till ytan möts de av två butlerrobotar som ser ut som människor. De är direktstyrda av Dawn. Den ena väljer ut de varelser som liknar människor (NFM, IMM, PSI och de flesta FMM; robotar förutsätts vara tjänare till någon av människorna). De förs till en maglevbuss som kör dem till ett bostadsområde i Oakhome. Där får varje gruppmedlem en egen trerumslägenhet med en tjänarrobot. Dawn är mycket glad över att ha fått några att ta hand om, och kommer därför att ge rollpersonerna en konungslig behandling. Det är dock ett gyllene fängelse; datorn har inga planer på att låta dem lämna ön. Via tjänarrobotarna kan hon och Heimdall direktövervaka rollpersonerna och hålla reda på deras planer.

De mutanter som inte liknar människor förs till fängelset. Dawn är inte säker på vad hon vill göra med dem och kommer därför att spärra in dem i varsin cell. Här kommer hon att ställa dem inför någon slags intelligenstest. Exakt hur hon går tillväga är upp till SL. Om personerna t.ex. lyckas bryta sig ut ur sin inspärrning har de bevisat sin intelligens och kommer därefter att behandlas som människor. Tänk på att Dawn inte vill göra fängelset fullständigt rymningssäkert i denna situation; hon vill ju att de varelser som är intelligenta ska kunna ta sig ut och därför lägger hon upp situationen på ett sådant sätt det faktiskt är möjligt att rymma om man är listig. Man kan också tänka sig att hon ställer rollpersonerna inför matematiska gåtor.

Över allting vakar den outtröttlige Heimdall. Hans plikt är att skydda *America* mot eventuella faror och han kommer nitiskt att fullgöra sitt uppdrag. Om någon börjar utöva våld ombord på *America* kommer han att ingripa på ett eller annat sätt. Självförsvar mot rovdjur, t ex vildhundarna, eller viss jakt på andra djur kan tolereras, men en sådan person kommer sedan att stå under särskild övervakning. Om någon angriper en annan varelse som är klassificerad som intelligent eller börjar skada eller förstöra inventarier, t ex dörrar, eller försöker tränga in på otillåtna områden, kommer Heimdall att ingripa mer konkret. Först sänder han en eller flera polisrobotar av Buddy-modellen. Om dessa skadas eller på något sätt visar sig otillräckliga kommer han att sätta in mer hårdföra stridsenheter. Som en sista utväg väcker han soldaterna och låter dem ta strid. Hela tiden måste SL dock tänka på att målet är att skydda *America*, så Heimdalls robotar kommer att försöka undvika att skada öns utrustning och invånare. De är främst ute efter att hindra våldsmännen från att vålla ytterligare skada. Vad som händer med våldsverkarna är däremot av mindre intresse för Heimdall.

Om Heimdalls robotar råkar ta några fångar kommer dessa att föras till fängelset för att invänta en rättegång inför en domare. Eftersom det inte finns några sådana ombord på *America* längre, kommer alltså fångarna att bli inspärrade tills vidare. Enda chansen till frihet är att bli undsatta av sina kamrater, något som kräver list och som Heimdall motsätter sig å det kraftigaste.

Som tidigare nämndes kan Dawn låta spärra in en del icke-mänskilga rollpersoner i fängelset. För att kunna ta sig ut ur detta och därmed bevisa sin intelligens kan spelarna antingen tillgripa våld eller list. Våld kommer att medföra att Heimdall intresserar sig för situationen och ingriper på det sätt spelledaren tycker passar. Detta kan bli ett fall av Moment 22: för att bevisa sin intelligens måste spelarns rollpersoner tillgripa ett sådant våld att de klassas som *Americas* fiender. Exakt hur det dilemmat ska lösas är upp till dig, SL. Det är din kampanj och det är du som beslutar vilken nytta spelarna ska ha av *America*.



10-102